
Colin Hart

La Terreur venue du ciel

L'Appel de CTHULHU®

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



6e édition française

La Terreur venue du ciel

de Colin Hart

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Édition américaine
Titre original : *Terror from the skies*
Auteurs : Colin Hart
Illustration de couverture : Kenneth Solis
Illustrations intérieures : Pedro de Castro Araújo, Marco Morte
Copyright © 2012 by Miskatonic River Press Tous droits réservés

Pour la version française
Illustrations de couverture : Loïc Muzy
Direction éditoriale : Christian Grussi
Recherche iconographique : Lisette Hanrion
Traduction et adaptation : Denis Huneau
Relecture : Isabelle Donné, Elise Lemai
Portrait de H.P. Lovecraft & Créatures : Loïc Muzy
Maquette : Joël Challoit

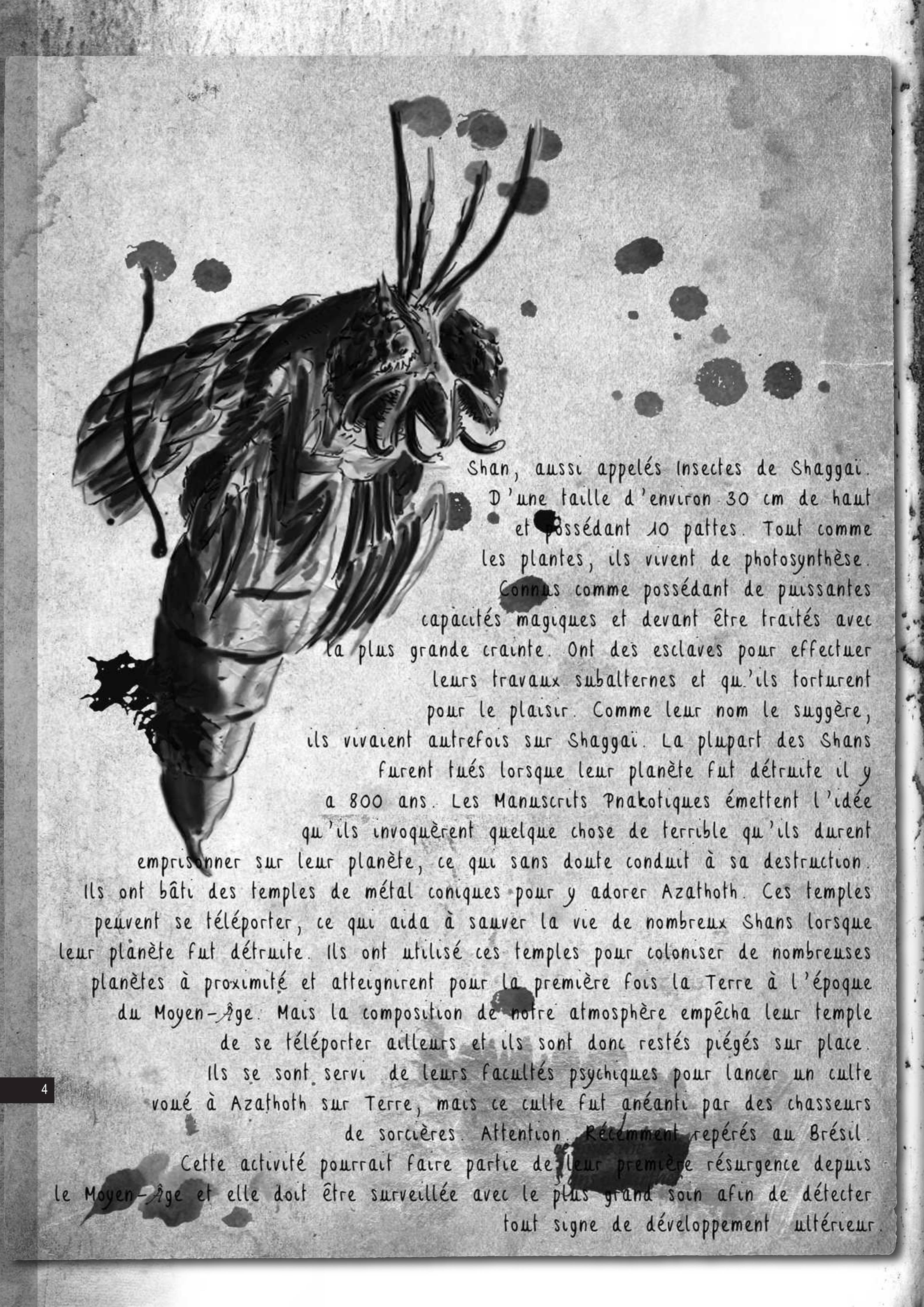
Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-84-9
Édition et dépôt légal : juillet 2014

www.Sans-Detour.com

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.
La 6ème édition de *L'Appel de Cthulhu* est copyright © 2008 Chaosium Inc., tous droits réservés.
Call of Cthulhu® et *L'Appel de Cthulhu*® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.

Table des matières





Shan, aussi appelés Insectes de Shaggaï. D'une taille d'environ 30 cm de haut et possédant 10 pattes. Tout comme les plantes, ils vivent de photosynthèse. Connus comme possédant de puissantes capacités magiques et devant être traités avec la plus grande crainte. Ont des esclaves pour effectuer leurs travaux subalternes et qu'ils torturent pour le plaisir. Comme leur nom le suggère, ils vivaient autrefois sur Shaggaï. La plupart des Shans furent tués lorsque leur planète fut détruite il y a 800 ans. Les Manuscrits Pnakotiques émettent l'idée qu'ils invoquèrent quelque chose de terrible qu'ils durent emprisonner sur leur planète, ce qui sans doute conduit à sa destruction. Ils ont bâti des temples de métal coniques pour y adorer Azathoth. Ces temples peuvent se téléporter, ce qui aida à sauver la vie de nombreux Shans lorsque leur planète fut détruite. Ils ont utilisé ces temples pour coloniser de nombreuses planètes à proximité et atteignirent pour la première fois la Terre à l'époque du Moyen-Âge. Mais la composition de notre atmosphère empêcha leur temple de se téléporter ailleurs et ils sont donc restés piégés sur place. Ils se sont servi de leurs facultés psychiques pour lancer un culte voué à Azathoth sur Terre, mais ce culte fut anéanti par des chasseurs de sorcières. Attention. Récemment repérés au Brésil. Cette activité pourrait faire partie de leur première résurgence depuis le Moyen-Âge et elle doit être surveillée avec le plus grand soin afin de détecter tout signe de développement ultérieur.

Introduction

Synopsis pour le gardien

Les Shans, ou Insectes de Shaggaï, sont une ancienne race extra-terrestre insectoïde. Fuyant une catastrophe qui avait détruit leur planète et les avait contraints depuis des millénaires à une vie nomade, ils se sont éparpillés partout dans l'espace. Il y a une éternité, un groupe de Shans arriva sur Terre et y resta pris au piège à cause d'une propriété particulière de la lumière du Soleil les affaiblissant et les empêchant de s'échapper. Ces premiers arrivants s'habituèrent à leur captivité et sombrèrent dans l'oisiveté et la décadence. Leur seule action réelle est d'envahir les esprits endormis des êtres humains.

D'autres Shans, arrivés plus récemment, sont beaucoup moins optimistes au sujet de leur captivité. Ils ont détourné le culte d'Azathoth des anciens Shans dans le but de construire un engin qu'ils appellent le Parasoleil, qui leur permettra de bloquer l'influence du Soleil et, peut-être, de regagner leur ancienne puissance. Au lieu de fuir la Terre, ils ont plutôt l'intention d'envoyer un signal aux autres Shans afin qu'ils viennent s'y installer. Une fois établis ici et après avoir éliminé l' « infestation » humaine, ils projettent de se servir de la Terre comme d'une base pour conquérir d'autres mondes et bâtir un empire.

Au début de la campagne, le Parasoleil est prêt. Mais, heureusement pour les Terriens, la technologie sous-jacente est optimisée pour un déploiement en orbite, que les Shans ne peuvent plus réaliser. Mais, moins heureusement, l'engin fonctionnera également s'il parvient à faire le tour du monde en moins de 28 jours, une tâche effectuée de préférence – mais pas nécessairement – par les airs. Pourtant, même cette simple tâche dépasse encore la technologie affaiblie des Shans, qui sont incapables de voler suffisamment vite ou loin pour transporter l'engin eux-mêmes et ne peuvent persuader leurs alliés potentiels, les Shantaks, de le prendre avec eux. L'action ne peut, de plus, être entreprise qu'une seule fois, et c'est ce qui a paralysé depuis plusieurs décennies les Shans dans leur tentative.

L'invention du dirigeable par les humains habituellement tournés en dérision par les Shans a soudain changé la donne. Les Insectes de Shaggaï avaient initialement prévu d'utiliser le R101, en cours de construction à Cardington en Angleterre dans le cadre de l'Imperial AirshipScheme.

Leur plan était d'infiltrer le projet en pénétrant dans l'esprit de certains ouvriers travaillant dessus, de s'assurer de sa capacité à effectuer le tour du globe, puis de le dérober et de partir avec le Parasoleil à bord. Des doutes quant à la solidité de sa conception, combinés avec l'annonce du vol autour du monde du LZ 127 Graf Zeppelin allemand au début de l'année 1929, ont incité les Shans à modifier leurs plans. Au lieu de dérober le R101, les Shans ont construit un robot à peau humaine, dénommé le Porteur, qui voyagera comme passager sur le Graf Zeppelin. Par mesure de sécurité supplémentaire, ils ont envahi l'esprit de plusieurs autres passagers afin de protéger le Porteur durant le trajet. Ils ont ranimé l'ancien culte d'Azathoth consacré à son avatar Xada-Hgla avec quelques nouveaux membres humains plus jeunes afin de leur fournir à la fois l'énergie et la main-d'œuvre nécessaires.

Les investigateurs

La bonne nouvelle est que tous ces préparatifs ont laissé des indices dont les traces peuvent être remontées. Les investigateurs doivent découvrir le complot, réserver des places pour eux-mêmes sur le Graf Zeppelin, identifier le Porteur, et trouver, détruire ou retarder le Parasoleil avant qu'il ne parvienne à boucler son tour du monde. Les Insectes de Shaggaï n'ont qu'une seule chance de réussir, et les investigateurs n'ont qu'une seule chance de les arrêter.

Événements en rapport avec l'intrigue : chronologie précédant la campagne

1825
De nouveaux Shans arrivent sur Terre.

1846
La malédiction est mise en œuvre à Shelborough.

1880
La ligne secondaire entre Ashford et Rye est achevée ; les Shans déménagent leur base dans les North York Moors. Une plaque en cuivre est accrochée dans l'église de Shelborough.

1887
18 avril : La Malédiction de Shelborough est mise en échec par Ralph Davis et les Stephenson.
23 juillet : Des pierres tombales sont envoyées à Moore & Sons pour restauration.

1895
Simon Mitchell est nommé pasteur de la paroisse de Shelborough.

1909
Dernière tentative de mariage à Shelborough.

1928
Simon Mitchell prend sa retraite et est remplacé par Jeffrey Peterson.
18 septembre : Vol inaugural du Graf Zeppelin.
Novembre : Elliot Elder et le groupe de Whitby apprennent l'existence du Parasoleil ; les Insectes de Shaggaï apprennent en retour l'existence d'Elliot Elder.

1929
Janvier : Annonce du vol autour du monde du LZ 127 Graf Zeppelin.
15 mai : Première tentative avortée du vol autour du monde du Graf Zeppelin.
5 juin : Premier « Meurtre de vampire » à Whitby.

Le plus gros problème pour les Shans est que, incapables de voler bien loin et agissant par l'intermédiaire des hommes, ils auront toujours un temps de retard sur les investigateurs. Du même coup, ces derniers doivent toujours progresser afin d'avoir un temps d'avance sur eux. S'ils ne vont pas assez vite (ou ne le peuvent pas), les Shans rattraperont leur retard et se serviront de leurs esclaves humains ou extra-terrestres pour les arrêter. Si, par exemple, les investigateurs retournent interroger quelqu'un qu'ils ont déjà rencontré, un Shan aura dans l'intervalle envahi l'esprit de cette personne – à condition qu'au moins une nuit se soit passée entre-temps. Ce Shan convaincra alors son nouvel hôte de mentir aux investigateurs, afin de les égarer ou, de préférence, de les mener à leur perte.

L'acquisition de sorts et d'objets enchantés dans les premiers chapitres de la campagne peut sembler un peu trop faciliter les choses, mais cette disposition n'est pourtant pas aussi généreuse qu'elle y paraît. Les investigateurs ont en fait très peu de temps, entre leur arrivée à Whitby le 19 juin et le départ final du Graf Zeppelin de Friedrichshafen, le 15 août, pour résoudre le mystère et monter à bord. Il est impératif qu'ils aillent vite, non seulement parce qu'ils doivent attraper le LZ 127 en partance, mais aussi parce que les Insectes de Shaggaï seront constamment sur leurs talons et que les investigateurs devront donc toujours avoir un temps d'avance pour éviter d'être attaqués. Ils n'auront tout simplement pas le temps de lire méthodiquement de volumineux tomes du Mythe aux propos décousus. Ces gains apparents sont également assortis de quelques mises en garde sérieuses. Par exemple, rendre visible un Vampire stellaire grâce au *Signe de Voor* peut le rendre plus facile à atteindre, mais cela expose par la même occasion toutes les parties concernées à une lourde perte de Santé Mentale. La tactique d'Elliot Elder à Whitby de se cantonner dans les espaces confinés où il sait que le Vampire doit se trouver, est en fait beaucoup plus sûre. Les investigateurs seront, dans ce type de situations, en grand danger, et ils auront alors besoin de toute l'aide qu'ils pourront trouver.

Les Insectes de Shaggaï

Les Shans ont une foi inébranlable en leur supériorité et considèrent la population humaine de la Terre comme une simple infestation nécessitant la disparition. Cette attitude n'est pas exceptionnelle : ce sont en fait toutes les autres races qu'ils considèrent comme n'existant que pour leurs convenances personnelles et qu'ils se plaisent à exploiter et à tourmenter. Cela les amuse, en plus de renforcer leurs convictions, et ils feront tout leur possible pour le faire. À Shelborough, par exemple, au lieu de se contenter de faire fuir les nouveaux arrivants en les effrayant ou même de les tuer au moyen d'un piège, les Insectes de Shaggaï ont mis en place une malédiction complexe qui les conduit à la folie. De même, ils pourraient se procurer beaucoup plus simplement et facilement les victimes destinées à la cérémonie de recharge, mais les Shans préfèrent d'abord les convaincre qu'elles participent à un grand dessein qui les mènera à la puissance.

Toutes les personnes aidant les Insectes de Shaggaï ont cru à tort qu'elles y trouveraient un quelconque avantage, alors qu'elles finissent toutes trahies et tuées lorsqu'elles ne semblent plus d'aucune utilité à ces créatures. Les Shans trouvent très amusante cette loyauté mal placée, même s'ils se montrent consternés à voir l'empressement d'un Ashton Brown à trahir ses frères humains à des fins personnelles. Ce serait chez eux une chose inimaginable et représente une justification supplémentaire, s'il en était besoin, de la justesse de leur plan de prise de pouvoir.

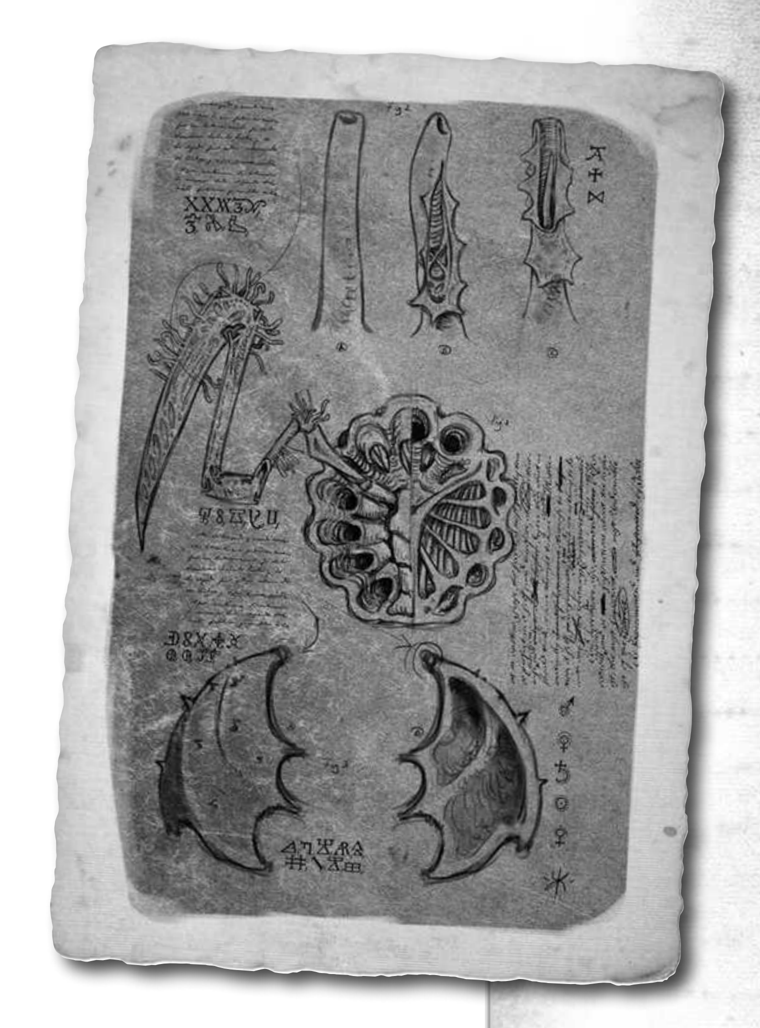
Comme pour beaucoup de ceux qui font montre d'une attitude arrogante et supérieure, la base de l'exploitation par les Shans des autres races est la peur. Les nouveaux arrivés, en particulier, ont observé les humains s'industrialiser et se développer toujours plus rapidement, tandis qu'eux stagnaient. Les Insectes de Shaggaï savent, par leur propre histoire, que ce n'est plus qu'une question de temps avant que les humains ne parviennent à les dépasser, puis atteignent un stade où ils seront capables de les détecter et de les éliminer. Comme ils ne savent plus combien de temps ils vivront, les Shans sont désormais désespérés, ce qui les rend irréfléchis.

La plus grande faiblesse des Shans est, de loin, leur vulnérabilité au soleil. L'importance avec laquelle sa lumière les affecte dépend de la manière dont ses rayons les frappent. À la lumière du jour, mais pas à celle directe du soleil, leur force physique est limitée à un point tel qu'ils sont incapables d'utiliser une arme, y compris leur neurofouet. Ils sont également incapables d'envahir l'esprit des gens et ne peuvent voler qu'environ 100 m à la fois. Sur le plan psychologique, ils ne peuvent rien saisir d'autre que leur environnement direct, bien qu'ils puissent identifier un danger immédiat, comme un investigateur pointant une arme en leur direction.

L'exposition aux rayons directs du soleil les rend en revanche totalement impuissants. Ils sont alors incapables de se déplacer, de pen-

ser, de réagir ou de se défendre d'aucune façon. S'ils volent, ils s'écrasent au sol. Si l'exposition au soleil suit leur sortie de l'esprit d'un hôte par le sort *Expulser un Shan*, ils meurent dans un délai de cinq minutes, bien que la lumière doive être directe et continue pour que cela soit effectif.

L'ombre, les nuages, le brouillard ou autres manières par lesquelles la lumière du soleil est obscurcie, tout comme la lumière du soleil réfléchie par un miroir, réduisent son effet. Même le soleil brillant à travers le verre ne fonctionnera pas contre eux s'il est quelque peu teinté, ou même simplement très sale. Le verre des fenêtres de HobLea House est suffisamment propre pour tuer un Shan, grâce à la méticulosité du Hob. La nuit, ou dans des pièces sombres, les Insectes de Shaggaï retrouvent leur force normale, et c'est à ce moment-là qu'ils sont habituellement actifs.



La technologie Shan

Les engins construits par les Shans sont une combinaison de technologie et de magie. Ils sont alimentés et, dans une certaine mesure, actionnés par Azathoth. Ils sont rechargés lors d'une cérémonie exigeant que tout soit chanté plutôt que simplement parlé. Les Shans réalisent cela à travers l'avatar Xada-Hgla, afin d'éviter une apparition d'Azathoth lui-même. Xada-Hgla profite aussi directement aux Shans, en leur fournissant la force physique et en prolongeant leur durée de vie. C'est ce lien que perturbent les rayons du soleil ; c'est pourquoi eux et leurs engins sont gravement affaiblis lorsqu'ils se trouvent sur Terre et aussi, de manière ironique, la raison pour laquelle ils sont incapables de prévenir tout Shan nouveau-venu du danger.

Fondamentalement, cela les a également rendus dépendants des humains en général, et de leur technologie en particulier, pour emmener le Parasoleil autour du monde. Le seul moyen qu'ils ont aujourd'hui d'alimenter leur matériel est de sacrifier des vies intelligentes. À l'origine, les Insectes de Shaggaï employaient les Xiclotliens à cet effet, jusqu'à ce qu'ils découvrent qu'utiliser les humains était une chose tout aussi acceptable – et beaucoup plus amusante.

Depuis, ils ont développé une technique simple et rapide qui utilise l'infestation, dont les investigateurs seront témoins à Bloody Beck, dans les North York Moors. Si les Shans s'arrêtent avant de tuer les participants, ils peuvent accumuler juste assez d'énergie pour faire fonctionner certains engins de faible puissance pendant une courte période, comme l'ordinateur abrité dans la crypte de la cathédrale de Durham.

Cependant, cela raccourcit toujours la durée de vie des participants – un détail que les Shans négligent toujours de leur dire.

Le sacrifice ne fournit qu'un pâle reflet de l'énergie disponible en provenance d'Azathoth et est très contraignant, bien que la mise au point de la technologie elle-même soit moins un problème. Les Shans réussissent à construire le Porteur en quelques mois avec seulement un peu d'aide humaine, mais cela a monopolisé pratiquement toutes les recharge des cérémonies de l'année précédente pour lui fournir assez de puissance pour qu'il puisse achever son tour du monde.

Les pyramides Shans sont une combinaison de vaisseau spatial et d'engin de téléportation. Elles sont – ou étaient – capables de se transporter ainsi que tous leurs occupants sur de vastes distances à travers l'espace et, une fois en place, de téléporter leurs passagers entre elles.

Sur Terre, elles sont maintenant en grande partie fixes, incapables de se déplacer à la fois plus que quelques kilomètres à l'heure et doivent être rechargées au bout de quelques déplacements seulement.
Par conséquent, la plupart des pyramides sont toujours situées très près de l'endroit où elles ont débarqué – toutes localisées dans les îles britanniques –, seulement capables de téléporter les Shans sur les deux ou trois cents kilomètres qui les séparent.



C'est ce qui a condamné ces derniers à rester sur Terre et pourquoi ils ne peuvent pas utiliser les pyramides afin de transporter le Parasoleil.

Être infesté par un Shan

La faiblesse des Shans sur Terre, en particulier à la lumière du jour, signifie qu'ils ne peuvent pas survivre sans l'aide des humains. Ils se garantissent cette aide en envahissant – littéralement – leur esprit : le Shan se glisse dans le crâne de l'hôte qu'il a choisi en ne laissant aucune trace, ce qui le rend invisible de l'extérieur. Cependant, même dans la tête d'un hôte, le Shan est toujours soumis aux propriétés particulières du Soleil et il ne peut pas ordonner directement ses actions à la personne, du moins tant que cette dernière est encore saine d'esprit. Tous doivent au contraire influencer les modes de pensée de leur hôte en lui implantant des idées quand il est endormi, et seulement la nuit. Au matin, l'hôte aura adopté ces idées comme si elles étaient les siennes. Durant la journée, l'influence du Soleil met le Shan en état de torpeur, une sorte de sommeil ou d'état de transe. Cela l'empêche d'avoir une influence sur son hôte et il ne peut voir ou entendre quoi que ce soit que ce dernier fait.

Le Shan doit attendre la nuit suivante pour rattraper son retard sur les événements, moment où il a alors un accès complet et sans entraves à toute la mémoire de son hôte, ses pensées, ses actions, ses observations et ses expériences de la journée. Cela signifie que les Shans ont presque toujours un jour de retard, ce qui donne un réel avantage aux investigateurs. Par ailleurs, les suggestions des Shans ne peuvent être en totale contradiction avec les pensées de leur hôte. Cela les contraint à choisir ceux dont la personnalité et les idées sont prédisposées à la manipulation. Le Shan résident utilise les connaissances qu'il acquiert de son hôte pour tordre, déformer et élargir son état d'esprit afin d'obtenir de lui ce qu'il désire. La croyance d'Ashton Brown selon laquelle son éducation le rend propre à diriger en est un exemple parfait.

L'infestation d'un Shan ronge la Santé Mentale de son hôte, qui diminue au fil du temps. Alors, les idées de l'hôte et ses convictions sont de plus en plus faussées et se rapprochent toujours plus des objectifs du Shan, jusqu'au moment où il finit par atteindre 0 point de Santé Mentale, moment où il devient complètement envoûté et agit en tout temps comme si son Shan intérieur contrôlait tous ses mouvements, et ce, même après que l'Insecte de Shaggaï l'ait quitté. L'hôte n'est cependant pas irrémédiablement condamné.

À tout moment, avant de devenir complètement fou et à condition que cela se passe durant la journée, il reste perméable à la persuasion.

Bien que le Shan résident puisse essayer de renverser cette action la nuit suivante, elle installe néanmoins un conflit à l'intérieur de l'hôte qui, s'il est suffisamment exacerbé, peut conduire le Shan à l'abandonner et à rechercher quelqu'un d'autre. Moins l'hôte a perdu de Santé Mentale, plus il est facile d'inverser les choses. En-dehors des heures du jour, le Shan résident est suffisamment puissant pour empêcher toute influence de modifier les pensées ou les actions de son hôte, même s'il ne peut pas les modifier lui-même à moins que l'hôte ne soit effectivement endormi.

Un sort, *Expulser un Shan,* est plus direct, mais exige la perte de 1 point de POU, à la fois pour le lanceur et l'hôte du Shan. Une fois libéré de son Shan et à condition qu'il lui reste au moins un point de SAN, l'hôte regagne peu à peu sa Santé Mentale, son libre arbitre, et son identité personnelle perdus. En revanche, si le Shan est retiré, ou part simplement de lui-même, après que l'hôte ait atteint 0 point de SAN, sa personnalité et ses pensées se sont envolées pour de bon. Et, sans la direction du Shan, il est complètement perdu et désorienté. C'est ce qui s'est passé pour le nid d'adorateurs de Cardington.

La vitesse avec laquelle la Santé Mentale est perdue varie selon l'intensité avec laquelle le Shan résident sollicite son hôte. Encore une fois, dans le cas du nid d'adorateurs de Cardington, où les ouvriers de l'usine ont été utilisés de manière constante et sont devenus complètement fous au bout de quelques mois, Sam Miller, qui ne fut employé par les Insectes de Shaggaï que pour recueillir des informations, n'a perdu qu'une poignée de points de Santé Mentale durant la même période, de sorte qu'il peut encore être sauvé par les investigateurs.

Certains Insectes de Shaggaï sont connectés entre eux d'une manière qui leur donne une capacité de type télépathique pour communiquer la nuit à distance les uns avec les autres.

Hugo Eckener et les dirigeables

Vastes, impressionnants, glorieux, beaux, majestueux, luxueux, romantiques, mythiques – condamnés. En dépit de nombreuses tentatives ultérieures pour les relancer, on a fini par considérer les dirigeables comme la partie inoubliable d'un âge d'or révolu de l'aviation où tout semblait possible.

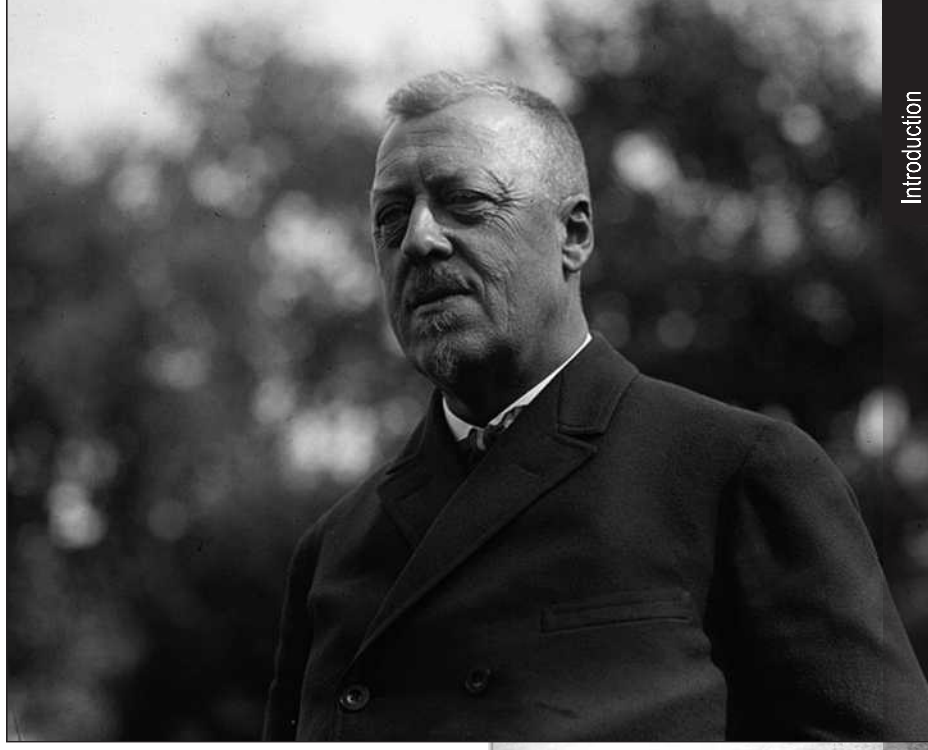
Née au XIX[e] siècle, la société Zeppelin, basée à Friedrichshafen, se trouva au centre du développement des dirigeables, tant militaires que civils. Célèbres durant la Première Guerre mondiale pour leurs bombardements sur la Grande-Bretagne, les dirigeables construits à Friedrichshafen furent pris par les alliés après le conflit au titre des réparations de guerre et les premiers dirigeables britanniques conçus après-guerre, les R33 et R34, furent effectivement basés sur des Zeppelins désarmés.

Brièvement réduite à la fabrication de marmites et de casseroles en aluminium, la Société renaissait en 1929 sous la direction son chef opérationnel, Hugo Eckener, le plus grand champion de dirigeables pour le transport aérien. Son ambition était de construire un réseau mondial de voies aériennes desservies par les dirigeables, et il fut très près de la réaliser. Pendant un temps, durant les années 1920, le dirigeable constitua un véritable rival face à l'avion. Bien qu'à environ 130-145 km/h il volât un peu plus lentement que ce dernier, sa capacité à maintenir cette vitesse toute la journée et toute la nuit faisait plus que compenser cela.

Il avait en outre un rayon d'action, une capacité de charge et une fiabilité qu'aucun avion ne pouvait alors égaler, et cela encore pour de nombreuses années. Le R34 accomplit la première double traversée aérienne de l'océan Atlantique sans escale en 1919 et ne fut battu de quelques mois que par la première – et unique – traversée effectuée par le bombardier Vickers Vimy aménagé d'Alcock et Brown. Bien d'autres exploits sur de longues distances suivirent, dont la première traversée du pôle Nord réalisée par le dirigeable Norge. Le point culminant de cet essor fut le tour du monde effectué par le LZ 127 Graf Zeppelin en 1929, le plus grand et plus luxueux dirigeable de son temps. Hugo Eckener concevait la tentative comme un vol expérimental visant à démontrer exactement ce dont les dirigeables étaient capables.

Même si ce n'était pas le premier voyage aérien effectué autour du globe, les tentatives précédentes par avion avait été lentes et avaient exigé de nombreuses escales, ainsi que beaucoup d'assistance technique. En revanche, le trajet du Graf Zeppelin ne nécessitait que deux arrêts de ravitaillement en carburant, ce qu'aucun autre type d'aéronef ne put gérer jusqu'à bien après la Deuxième Guerre mondiale.

Largement oublié aujourd'hui, ce voyage suscita à l'époque un engouement massif et Hugo Eckener fut près de réaliser son rêve. Il resta en Amérique après le retour du Graf Zeppelin à Friedrichshafen afin de négocier avec le gouvernement américain la mise en place d'un service de passagers par dirigeable. Ces pourparlers auraient abouti sans la survenue du krach boursier quelques mois plus tard.



Hugo Eckener

En partie à cause de la Bourse et en dépit de nombreuses autres réussites de vols commerciaux sur de longues distances, avec l'abandon du British Imperial Airship-Scheme suite à l'accident du R101, les préparatifs du monde pour la guerre et les améliorations générales des performances des plus-lourds-que-l'air, le dirigeable rata sa chance et le coup de grâce lui fut porté par l'abominable et dramatique destruction du Hindenburg, à Lakehurst, le 6 mai 1937, captée sur le vif par un film accompagné des commentaires glaçants et inoubliables d'Herb Morrison.

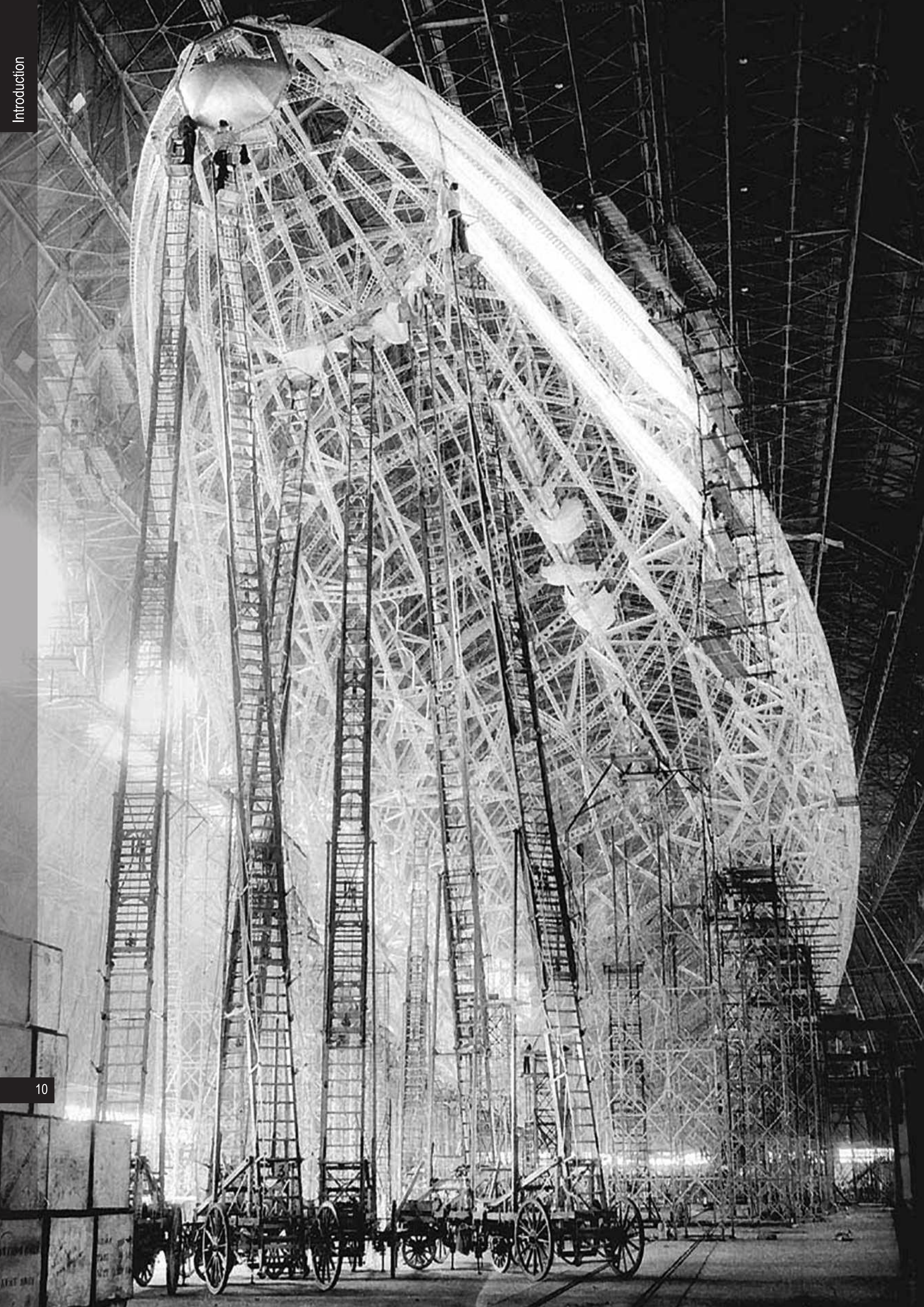
Ayant développé leurs capacités de façon spectaculaire pendant et après la Deuxième Guerre mondiale, ce furent les avions, et non les dirigeables, qui établirent des voies aériennes régulières et fiables sur toute la planète.

Suggestions pour le gardien

Voici quelques idées que l'auteur a jugé utiles à destination du gardien, qui doit néanmoins se sentir libre de les utiliser ou de les ignorer.

Tenue d'un journal de bord

L'un des défis permanents de *L'Appel de Cthulhu* est de se souvenir, au début de chaque séance, de là où les joueurs se trouvent exactement dans la campagne et de ce qu'ils ont découvert, en particulier si le groupe concerné ne se réunit pas très souvent.



Si les joueurs n'arrivent pas à s'en rappeler, le gardien peut hésiter à le leur dire, et même dans ce cas, ne peut pas toujours savoir ce qu'ils avaient alors pensé. Il en résulte souvent pour les joueurs qu'ils se retrouvent à entendre des choses qu'ils n'ont pas résolues par eux-mêmes, ou la perte d'informations vitales qu'ils ne pourront découvrir à nouveau. Ces deux situations ont tendance à miner le caractère unique d'enquête de *L'Appel de Cthulhu,* qui rend ce jeu de rôle si agréable à jouer.

Une façon de contourner cette difficulté est de demander à un ou plusieurs joueurs de tenir un journal de bord. Ils pourront alors s'y référer sans qu'il y ait nécessité d'une intervention de la part du gardien. Si le joueur s'inquiète de la possibilité pour ce journal de se retrouver dans des mains adverses, indiquez-lui que l'objet est supposé être en possession de son personnage à tout moment, et, s'il est tué ou devient définitivement fou, transmis à un autre investigateur resté entier.

Le Match

Il s'agit d'une extension de la notion de course-poursuite de véhicules du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* (Livre de règles, p. 132). Au lieu d'avoir deux camps commençant à chaque extrémité d'une série de graduations, le Match débute avec un curseur unique au milieu, et les deux résultats possibles à l'une ou l'autre extrémité.

Chaque round, le joueur et son adversaire testent tous les deux la compétence adéquate. Le curseur se déplace ensuite d'un cran vers l'extrémité appropriée en fonction du résultat.

Si les deux réussissent ou les deux ratent, le curseur reste où il est positionné.

Si un seul réussit, le curseur se déplace d'un cran de son côté. Le Match est remporté par celui qui fait arriver le premier le curseur jusqu'à l'extrémité qui le représente.

D'autres détails peuvent être ajoutés, permettant une hiérarchisation des résultats : par exemple, les réussites spéciales battent les résultats ordinaires, et une réussite critique fait avancer le curseur de deux crans au lieu d'un seul. Cette technique est particulièrement utile pour la *Négociation*, le *Baratin* et la *Persuasion*, surtout si les compétences personnelles du joueur dans ces domaines (ou celles du gardien !) ne sont pas si bonnes que cela.

Exemple

Partons du principe que le joueur veut négocier avec un libraire l'acquisition d'un tome du Mythe. Le libraire demande un prix de 1 000 $, tandis que l'investigateur ne veut payer que 200 $.

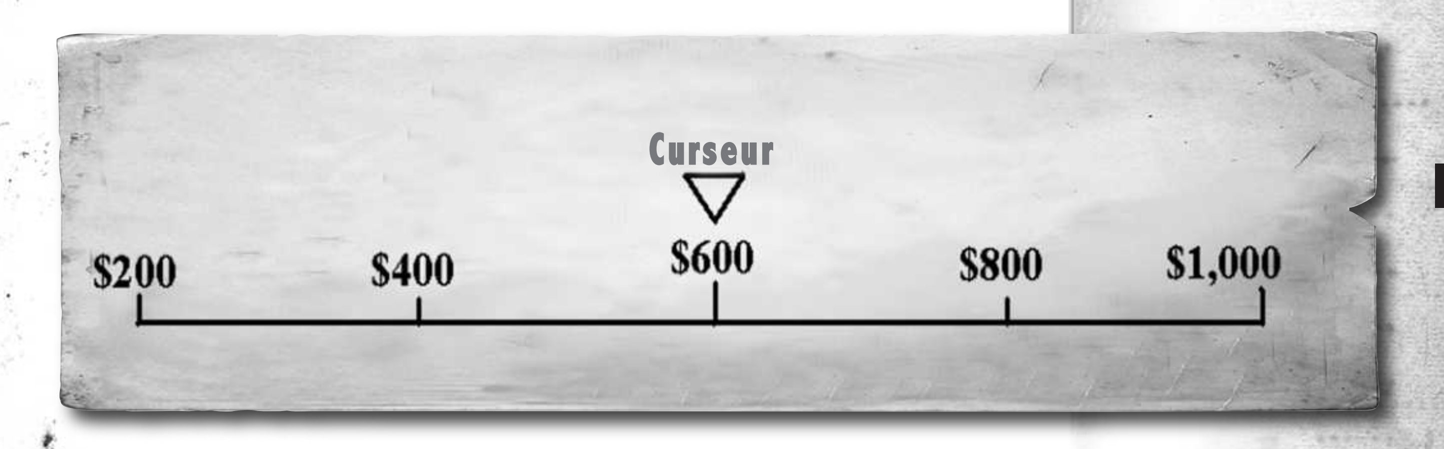
Ces prix sont fixés à chaque extrémité d'un Match, avec quatre graduations représentant chacune 200 $. Le curseur est placé au milieu, à 600 $. Les deux camps testent leur compétence de *Négociation*. Le libraire réussit son test, tandis que l'investigateur le rate, et le curseur se déplace donc d'un cran du côté du libraire, à 800 $.

Au round suivant, le libraire manque son test, tandis que l'investigateur obtient une réussite critique, ramenant le curseur de deux crans de son côté, à 400 $. Le round suivant, le libraire réussit son test, tandis que l'investigateur obtient une réussite spéciale, emmenant le pointeur à l'extrémité de son côté.

Il obtient alors le livre pour les 200 $ qu'il voulait mettre.

Dans la pratique, six graduations semblent généralement être le nombre adéquat.

Si le Match dure trop longtemps, le joueur et le gardien peuvent convenir de s'arrêter à un certain point intermédiaire avant d'avoir atteint l'une des extrémités, disons à 400 $ dans l'exemple ci-dessus, ce qui représente un bon compromis entre les lancers de dés et le jeu de rôle proprement dit.



Perte majeure de SAN

À divers moments dans la campagne, vous trouverez des suggestions sur les troubles mentaux que les investigateurs peuvent encourir avec une perte de 5+ points de SAN après avoir échoué à leur test de *Santé Mentale*.

Ces suggestions n'ont pas à être absolument suivies, mais pourront être appliquées plus tard dans la campagne, en particulier lors du tour du monde. Il s'agit de :
• Anxiété généralisée
• Dépression
• Panique
• Mal de l'air
• Mal aigu des montagnes
• Claustrophobie

En effet, même si l'investigateur ne subit qu'un choc psychologique, le gardien peut décider d'emblée qu'il rend de manière permanente le personnage sensible à certaines situations.

Lorsque sa Santé Mentale est sollicitée, l'investigateur doit alors réussir un test de *Santé Mentale* afin d'éviter de réagir de façon incontrôlable selon ce qui est décrit dans le texte.

Hob



Cela assure qu'il y ait des conséquences permanentes à l'horreur que les investigateurs rencontrent, et ajoute généralement du piquant à la partie.

Le Hob à demeure

Le Hob résidant chez Seth restera probablement à HobLea House lorsque les investigateurs partiront, prêt à fournir un *Deus Ex Machina* si l'enquête piétine. Si, au contraire, le gardien décide qu'il part avec eux, ce dernier pourra l'utiliser pour les aider de plusieurs façons.

En général, le Hob prend en charge toutes les tâches « domestiques », telles que le nettoyage des vêtements et des pièces de la maison, qui seront toujours propres et bien rangés.

De façon encore plus utile, il prépare les repas, surtout le petit-déjeuner, même quand il semble qu'on ne peut espérer avoir aucune nourriture. Il dispose également durant la nuit tous les éléments dont il pense que les investigateurs pourront avoir besoin le lendemain.

Il peut s'agir de sorts, d'armes, ou de livres ; par exemple, en laissant le journal d'Elliot Elder ouvert à la page appropriée.

L'aide exacte que le Hob procure est entièrement laissée à la discrétion du gardien, si bien qu'il peut s'en servir pour signaler des indices devant lesquels les investigateurs sont passés sans les voir ou leur signification cachée, mais il ne peut pas être invoqué par les joueurs dans le but de remplacer une bonne technique d'enquête.

Par exemple, le Hob pourra trier et présenter les journaux pendant l'étape trans-Pacifique du voyage du Graf Zeppelin, en mettant la photographie appropriée sur le dessus.

Plus important encore, le Hob peut secourir les investigateurs s'ils se trouvent en réelle difficulté et qu'il n'y a pas eu d'erreur de leur part.

Par exemple, si un investigateur se retrouve coincé dans le défilé à travers les monts Stanovoï, le Hob peut rester avec lui et lui fournir ce dont il a besoin pour survivre. Les poils épais du Hob assureront sa propre survie dans le froid.


Quelque chose
se prépare ...



Scénario 1

Quelque chose se prépare

Par Colin Hart

Les investigateurs, invités à une cérémonie de mariage tout à fait banale, vont être confrontés à une malédiction ancienne dont il leur faudra se débarrasser et qui n'est que le début d'une longue quête pour sauver le monde.

En quelques mots…

Censés arriver une semaine avant la cérémonie afin d'apporter leur aide aux préparatifs, les investigateurs auront ainsi un peu de temps pour prendre contact avec les habitants et la région, et neutraliser la malédiction : achat de miel, promenade dans la campagne profonde, confections diverses destinées au mariage, puis recherches variées, y compris dans l'église et le cimetière du village. Car, dès la première nuit, des cauchemars les assaillent et ne vont faire que s'amplifier chaque nuit suivante.

A l'affiche

Abby Barker

Amie ou parente d'un investigateur, elle les invite à son mariage à Selborough, petite localité de l'Angleterre, où elle a décidé de s'installer.

Le révérend Jeffrey Petterson

Jeune pasteur nouvellement arrivé dans la paroisse de Selborough, le mariage d'Abby et de son mari est le premier qu'il célèbre dans le village. Aidé en cela par les investigateurs, il va vite comprendre que quelque chose cloche.

Le révérend Simon Michell

Ancien pasteur de la paroisse de Selborough, il a coupé les ponts avec elle. Conscient de la malédiction et en ayant compris le processus, il fut néanmoins incapable de la neutraliser, sauf en s'interdisant de célébrer le moindre mariage, et en conçoit de profonds regrets. Il peut donc apporter son aide aux investigateurs s'il sent qu'ils pourront terminer le travail.

Julian Baker

Historien local, il est en même temps conscient de l'existence des forces du Mythe. Il peut donc devenir un précieux allié pour les investigateurs et leur permettre de comprendre les éléments les plus obscurs de la malédiction.

Implication des personnages

Les investigateurs se rendent dans le sud de l'Angleterre pour le mariage d'Abby Barker, qui les y a invités.

Enjeux et récompenses

Comprendre quelle est la raison des cauchemars qui les assaillent dès leur première nuit passée à Selborough.

Enquêter afin de réunir le maximum d'indices susceptibles de leur faire comprendre entièrement une malédiction complexe.

Annihiler la malédiction en détruisant les pierres tombales qui la portent et en permettant au mariage heureux d'Abby d'aller à son terme.

Ambiance

Dans la campagne anglaise du Kent, plate et marécageuse, les investigateurs vont être confrontés aux légendes locales (pas toujours si fausses), à des promenades qui pourraient bien se terminer en errance, et à une malédiction pas si simple à élucider.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Difficulté	débutant
Nombre de joueurs	de 3 à 4
Durée estimée	◷◷◷◷◷
Époque	années 1920 (1923)
Type de personnages	tous types

Informations pour le gardien



Shelborough est un petit village du Kent, sur la côte sud de l'Angleterre, à environ 8 km à l'ouest de Old Romney. Il s'agit d'une vieille région marécageuse, dont une grande partie a été abandonnée depuis que le niveau de la mer a monté et que la terre est devenue trop humide pour permettre encore l'agriculture. Le village lui-même est presque à la limite de la viabilité et les bourgades les plus proches sont tout aussi petites et physiquement isolées. Dans l'esprit de l'étranger sophistiqué, cela peut sembler l'endroit idéal pour faire prospérer les anciennes superstitions, mais Selborough est aussi bien relié à l'extérieur que n'importe quel endroit localisé en-dehors d'une ville.

En 1825, quelques Insectes de Shaggaï nouvellement arrivés de l'espace choisirent la région de Shelborough pour y vivre, en partie attirés par son isolement. En l'espace de vingt ans, ils avaient influencé suffisamment d'humains pour pouvoir constituer un culte dédié à Azathoth qui puisse servir leurs desseins. Les Shans prennent plaisir à humilier les autres et adorent tourmenter les humains, qu'ils considèrent comme des proto-esclaves. À cet effet, ils chargèrent en 1846 le culte de lancer une malédiction sur l'église du village, St. Mary.

La malédiction empêche de célébrer dans l'église quelque chose de positif, de joyeux ou affirmant la vie – précisément, les mariages désirés et heureux. C'est la nature joyeuse de cet événement qui est donc la clé : quoi qu'il se passe par la suite dans la vie du couple, ce jour précis est censé être heureux. C'est pourquoi un mariage contracté à contre-cœur ou par la force ne déclenche pas la malédiction, car il augmente le degré de la misère humaine que les Insectes de Shaggaï trouvent si amusante. Les funérailles se passent donc bien et les baptêmes sont permis, car le sujet en question peut finir comme adorateur et, de toute façon, ce type de cérémonie n'a aucune signification pour Azathoth.

La publication des bans déclenche la malédiction. Les membres de la noce se mettent alors à faire des cauchemars horribles, dans lesquels eux et les invités sont consommés par d'affreuses créatures-arbres. Ces cauchemars s'intensifient progressivement (tout comme la perte de Santé Mentale), atteignant un pic la nuit précédant le mariage.

Si le mariage n'a pas été annulé entre-temps, six Xiclotliens attaquent l'assemblée au cours de la cérémonie en entrant par la crypte.

Et même si le mariage a été annulé, la mariée, le marié et tous les invités encore présents dans la paroisse subissent la malédiction, qui ne disparaît que si la mariée et le marié annulent le mariage ET quittent la paroisse.

Vaincre la malédiction nécessite deux choses : le mariage doit se dérouler avec succès et détruire les pierres renfermant la malédiction. Les cauchemars s'arrêtent dès cette destruction, mais la malédiction demeure si le mariage n'a pas lieu.

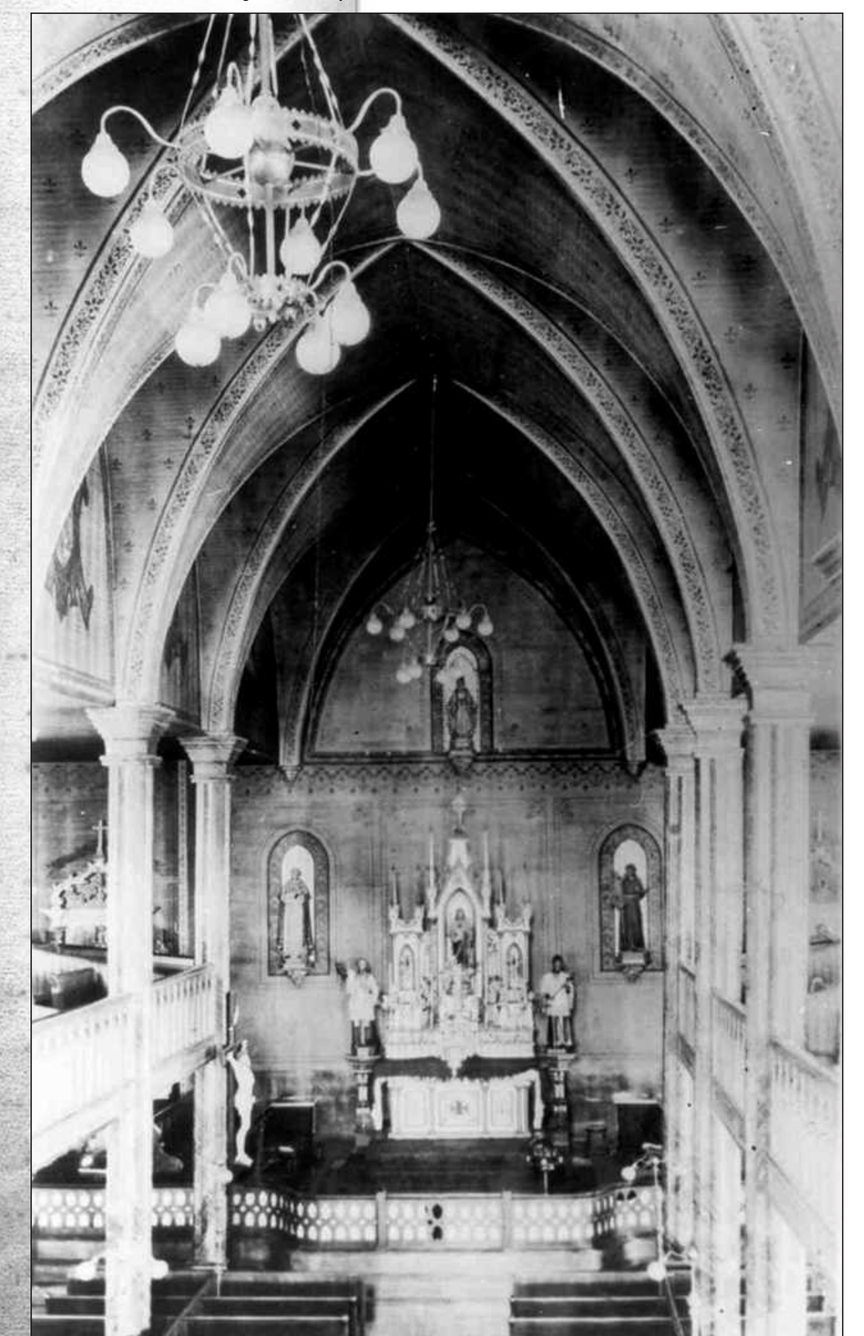
Si l'on ne fait que défigurer les gravures présentes sur les pierres maudites, la malédiction n'est que suspendue. En effet, si les pierres sont à nouveau gravées, cette dernière est réactivée. C'est précisément ce qui s'est passé la seule fois où la malédiction a été neutralisée.

Quatre pierres sont maudites et maquillées en pierres tombales. Elles portent des noms, des dates et autres informations que l'on attend d'une pierre tombale et sont taillées dans des styles différents. Mais les noms qu'elles arborent sont faux et sont absents des registres paroissiaux.

Comme la plupart de ce que bâtissent les Insectes de Shaggaï, la malédiction a une dimension semi-technologique. L'actionner nécessite une cérémonie impliquant des sacrifices vivants dansant autour d'une pyramide Shan. La malédiction est invoquée et maintenue à travers la sculpture en relief représentant l'une de ces cérémonies, travestie de manière à ce qu'elle ressemble à un cercle de personnes dansant autour d'une ruche. Les investigateurs seront précisément témoins de ce type de cérémonie à Bloody Beck – s'ils survivent jusque-là. Les adorateurs ont veillé à ce que toutes les pierres tombales érigées par la suite soient dotées de ce type de sculpture, afin de cacher la signification des pierres maudites.

L'activité des Shans dans cette partie du pays a pris fin en 1880, lorsqu'ils décidèrent de faire migrer leur base de Shelborough vers les North York Moors, en réponse à l'arrivée du chemin de fer ayant mis fin à l'isolement du village.

L'église St. Mary



Aucune des pierres tombales érigées depuis 1880 ne possède donc la sculpture en question. Mais la malédiction est restée, témoignant de l'idée que se font les Insectes de Shaggaï d'un peu d'amusement.

Sur un mur, à l'intérieur de l'église, se trouve une plaque en cuivre – la seule. Elle a été apposée ici en 1880 par le dernier survivant des adorateurs qui avaient lancé la malédiction.

Les Insectes de Shaggaï partaient, lui se faisait vieux et il était le seul encore en vie sachant quelles étaient les pierres tombales concernées. La plaque contient ainsi des indices sur les noms apposés sur ces pierres tombales, afin que tout successeur puisse les identifier si elles avaient besoin de réparations. Cela s'avéra être une sage décision à la lumière de la seule neutralisation de la malédiction jusqu'ici. En 1887, George Boardman et Anne Stephenson se marièrent à St. Mary, déclenchant ainsi la malédiction. Avec l'aide de Ralph Davis, le meilleur ami de George et son témoin, ils décodèrent les indices présents sur la plaque, désactivèrent la malédiction, et se marièrent avec succès. Malheureusement, ils n'avaient fait que défigurer les pierres tombales, mais ne les avaient pas détruites – neutralisant donc ainsi, plutôt qu'éliminant, la malédiction.

Les Insectes de Shaggaï perdirent le signal des pierres et dépêchèrent alors un adorateur pour voir ce qui se passait.

Quand ce dernier découvrit que les pierres avaient survécu, il reçut l'ordre d'invoquer de nouveau la malédiction en leur faisant donner une nouvelle gravure par Moore & Sons, à Maidstone. Cela signifia le retour des cauchemars, de sorte que les Stephenson et Ralph Davis déménagèrent de la paroisse pour s'installer à Harrogate, dans le Yorkshire, se libérant enfin de la malédiction. Les gains en Santé Mentale tirés de la victoire sur la malédiction compensèrent les pertes et, en conséquence, ils connurent tous une certaine réussite dans leur vie. Ralph est décédé depuis, mais son fils, Frederick, vit toujours à Harrogate.

La malédiction exige la mort pour l'activer : quand elle est lancée (ou relancée) et à chaque fois qu'elle est invoquée. Les funérailles contribuent à la renforcer, ou tout au moins à la maintenir. Cette malédiction est une combinaison des sorts *Envoyer des rêves* et *Invoquer/Contrôler un Xiclotlien*. Si un mariage est annulé ou interrompu et que les futurs époux parviennent à s'échapper sains et saufs de la paroisse, le Xiclotlien invoqué par la malédiction dévore une victime prise au

hasard. Jusqu'à présent, ces morts ont été classées comme « mort accidentelle : égaré dans les marais », une chose qui arrive bien sûr de temps en temps. Ces morts sont mentionnées dans le registre de la paroisse accompagnées de cette cause, donnée pour plus de commodité, même si elle ne s'est plus produite depuis un certain temps.

Après la restauration de la malédiction en 1887, Simon Mitchell reprit la charge de pasteur de la paroisse. Il réalisa bien vite que quelque chose clochait avec l'église. Il prit finalement conscience de quelles cérémonies déclenchaient la malédiction, mais fut incapable de s'attaquer au problème de front, car il ne croit pas aux puissances surnaturelles qui ne soient pas directement reliées au christianisme. Homme pragmatique, il résolut le problème en ne célébrant tout simplement plus de mariages. Cela donna au village un répit de vingt ans. Mitchell a pris sa retraite peu de temps avant le début de l'aventure et a été remplacé par Jeffrey Peterson.

Les événements

L'aventure débute lorsqu'Abby Barker, une amie ou parente de l'un des investigateurs, l'invite à son mariage. Le marié s'appelle Isaac Martin et la cérémonie doit avoir lieu dans l'église St. Mary, à Shelborough. Cette dernière a déjà été réservée et les bans publiés (ce qui a déclenché la malédiction). Pour se rendre à Shelborough, les investigateurs peuvent voyager en train à partir de Londres, en changeant à Tonbridge pour Ashford, et enfin prendre une ligne locale à destination de Rye. L'arrêt le plus proche de Shelborough est Appledore.

Demandez aux joueurs d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché*. Toute personne le réussissant aperçoit une petite affiche annonçant un concours portant sur le thème de la « gare la mieux conservée », dans le cadre des célébrations du 50e anniversaire de la ligne secondaire qui auront lieu l'année prochaine (c'est à dire en 1930 ; si la campagne se déroule à une année différente, décalez en conséquence le départ des Shans et la date de la plaque en cuivre). Il s'agit d'un indice : les Insectes de Shaggaï ont migré lors de l'arrivée du train, qui a rompu l'isolement de Shelborough.

Abby les attend à l'extérieur de la gare, dans une voiture qu'elle a louée pour la semaine, et les conduit jusqu'au village.

Shelborough se situe en bordure du Walland Marsh, un paysage de campagne plat, aux grands espaces et marécageux, dont les villages sont petits et isolés. Abby héberge les investigateurs dans sa maison située dans le village, qui possède de nombreuses pièces. Elle n'y a emménagé que très récemment et le couple a l'intention d'y habiter après leur mariage. Les investigateurs ont été invités à arriver exactement une semaine avant le jour du mariage ; le couple est en effet nouveau dans le village et a besoin d'aide pour organiser l'événement. À cette fin, les investigateurs sont conduits au presbytère afin de rencontrer le pasteur de la paroisse, Jeffrey Peterson, qui les accueille au premier abord avec enthousiasme, car il vient tout juste de prendre ses fonctions ici et c'est son premier mariage. Il n'a jusqu'à ce jour présidé qu'à deux baptêmes et un enterrement (note : les membres du clergé évoqués dans ce chapitre appartiennent tous à l'Église d'Angleterre, également appelée Église anglicane ; « révérend » est un titre officiel généralement limité à l'usage écrit ; dans la conversation, on s'adresse normalement au pasteur en disant « père »).

Rien d'autre ne se passe le premier jour ; les investigateurs sont emmenés prendre un verre au pub du coin, le *Marshman*. Faire ici une bonne première impression au patron, Arthur Eatwell, et aux habitués, pourrait s'avérer utile pour plus tard.

Cependant, la première nuit, la mariée, le marié, et les témoins font tous le même rêve – ou plutôt – le même cauchemar : le mariage se déroule dans l'église ; d'horribles créatures ressemblant à des arbres dotés de bouches (des Xiclotliens, bien qu'il soit peu probable que le rêveur le sache) apparaissent dans la crypte de l'église ; elles gravissent l'escalier en pierre jusqu'au corps principal de l'église et massacrent toute l'assemblée.

Le cauchemar se répète les nuits suivantes, devenant de plus en plus sinistre et réel au fur et à mesure que le temps passe. Il entraîne la perte de 0/1D3 points de Santé Mentale les deux premières nuits, 1/1D3 points les deux suivantes, 0/1D6 points les deux suivantes encore et, enfin, 1/1D6 points la nuit précédant le mariage. Si les investigateurs n'ont pas pu empêcher la malédiction d'être effective le jour du mariage, l'attaque se déroule comme dans le rêve.

Le deuxième jour, Abby emmène les investigateurs acheter du miel pour le banquet du mariage. Mrs Florence Artley possède des ruches dans son jardin et gagne sa vie en vendant du miel. Sa maison est un peu à distance des autres, au bout d'un sentier. La pièce de devant est configurée comme une petite boutique et croule sous les pots de miel. Si les investigateurs jettent un coup d'œil, l'étiquette apposée dessus indique : « Miel de Shelborough. Récolté dans nos



ruches depuis 1846. » Abby achète une demi-douzaine de pots, en chuchotant qu'il est peu probable qu'il en faille autant, mais qu'elle veut établir de bonnes relations avec les gens du coin.

Comme la plupart des villageois, Mrs Artley est tout à fait heureuse de pouvoir discuter avec les investigateurs s'ils lui parlent. Elle leur raconte qu'elle est veuve et a déménagé à Shelborough après la mort de son mari.

Elle a repris la maison et le commerce sur un coup de tête après avoir passé ses vacances ici. Elle ne sait absolument rien sur l'histoire des ruches, ni sur le village ; la maison était vide quand elle est arrivée, l'ancien propriétaire étant récemment décédé.

Ce commerce fut inspiré par l'une des premières pierres tombales à faire apparaître la sculpture d'une ruche et fut lancé par un non-adorateur qui ne savait rien au sujet de la malédiction. Aucun des habitants ne sait non plus quoi que ce soit à ce sujet, hormis le fait que le commerce se trouve là depuis longtemps et qu'il représente une source de revenus pour les veuves. Il est tout à fait officieux et il n'existe aucun de registre mentionnant son existence.

Le lendemain, le couple emmène les investigateurs se promener le long d'un sentier dans les marais. À mi-parcours, une brume de mer se lève et ils perdent leur chemin. Il leur faut réussir trois tests consécutifs d'*Orientation* pour décider des bons embranchements et retrouver leur chemin s'ils décident de suivre les sentiers ; un seul test s'ils utilisent une boussole et ont une carte ou ont repéré leur position avant de partir.

À un certain moment sur le chemin du retour, l'investigateur ayant fait les cauchemars tombe par hasard sur un arbre et le voit fugitivement l'attaquer et essayer de le mordre. Faites-lui réaliser un test de *Santé Mentale*. Si l'investigateur le réussit, il se contente de hurler et tente d'esquiver les coups en réussissant un test d'*Athlétisme* (et en donnant un coup de tête à l'arbre immobile et en encaissant ainsi 1D3 points de dégâts s'il ne réussit pas ce dernier test). S'il rate le test de *Santé Mentale*, il s'enfuit en courant dans la brume et ne s'arrête que devant un cours d'eau ou un plan d'eau, où il parvient enfin à se maîtriser. Il est désorienté et perdu. Si les autres tentent de le localiser et sortent des sentiers, demandez-leur d'effectuer des tests d'*Orientation* pour éviter de se retrouver eux-mêmes perdus.

Celui qui se perd est incapable de retrouver son chemin jusqu'à ce que la brume se dissipe, le lendemain matin, sauf s'il réussit le test d'*Orientation* approprié comme ci-dessus. Si les investigateurs restent sur place, il ne se passe rien de plus, mais demandez-leur d'effectuer un test d'*Endurance* -10 % ou de *Survie* ; s'ils échouent, ils perdent temporairement un point de CON pendant 1D6 jours pour avoir passé une nuit dans le froid et l'humidité des marais.

Si les investigateurs essayent d'avancer sans aide pour s'orienter, demandez-leur d'effectuer un test de *Volonté*. S'ils obtiennent une réussite spéciale ou mieux, ils découvrent un chemin qui les ramène à Shelborough. S'ils échouent, ils finissent embourbés dans les marais, ce qui nécessitera de réussir un test en opposition de FOR contre une FOR de 20 sur la Table de Résistance pour les sortir une

fois qu'on les aura retrouvés. Dans ce cas, demandez-leur d'effectuer un test d'*Endurance* -20 % ; s'ils le ratent, ils perdent 1D6 CON pendant une durée de 2D6 jours. Demandez-leur de vérifier si cela affecte leurs Points de Vie.

Après cette petite promenade dans les marais, les « excursions » des investigateurs se limitent à la salle de la mairie, où les investigateurs sont de corvée pour réaliser les décorations, déplacer les meubles ou confectionner des gâteaux (test de *Connaissance* ou de *Métier : cuisine* ; s'ils échouent, demandez-leur d'effectuer un test de *Volonté* pour éviter de faire brûler les gâteaux).

Toutes ces activités ne devraient durer qu'un jour ou deux avant que l'enquête ne devienne pour eux prioritaire.

Les sources d'information

Le révérend Jeffrey Petersen

Petersen vient tout juste de prendre ses fonctions, après avoir quitté la paroisse d'un petit village. Il n'a aucun lien que ce soit avec un culte. Il s'agit du premier mariage qu'il célèbre ; jusqu'à présent, il n'a officié que pour deux baptêmes et un enterrement. Tout s'est bien déroulé, les funérailles en particulier, toujours source d'inquiétude. Il permet aux investigateurs de consulter les registres paroissiaux, ce qu'il n'a pas encore fait lui-même. Il peut également les orienter vers l'ancien titulaire de la paroisse, un certain Simon Mitchell.

Registres paroissiaux

Un coup d'œil jeté aux registres paroissiaux révèle les points suivants, accompagnés pour chacun d'eux de la réussite d'un test de *Bibliothèque* :

- Les mariages se tiennent vraiment très rarement dans cette église. Seuls sept connurent apparemment leur accomplissement depuis 1846 jusqu'à nos jours. Cependant, avant cette date, les statistiques semblent normales.
- Cinq de ces mariages furent rapidement suivis de baptêmes.
- C'est en 1909 que l'on trouve le dernier mariage à avoir été réservé, et il fut annulé.
- Certaines réservations sont assorties de remarques bizarres, telles que : « un gâchis », « perdu », « très triste » ; ces mar-iages ont tous été annulés ou, du moins, non célébrés.
- Plusieurs personnes concernées par ces mariages finalement annulés ont été enterrées quelques jours seulement après la date prévue de la cérémonie.
- Les réservations pour célébrer un mariage coïncident souvent avec la nomination d'un nouveau pasteur, et leur nombre chute rapidement par la suite.
- Le mariage du 18 avril 1887 contient une référence aux réparations effectuées par la suite sur les pierres tombales, qui ont été envoyées à Moore & Sons, à Maidstone.
- Un document dans les archives concerne une plaque de cuivre payée pour être installée en 1880, « In memoriam », mais de façon anonyme (un test de *Connaissance* rappelle à l'investigateur que la gare d'Appledore fut justement construite en 1880).
- Une réussite spéciale au test de *Bibliothèque* révèle qu'il y a eu plusieurs séries de baptêmes avec des parents qui ne s'étaient pas mariés à St. Mary. Les investigateurs peuvent en déduire que les mariages qui auraient dû se dérouler dans cette paroisse furent célébrés ailleurs.
- Plusieurs personnes décédées sont mentionnées comme « égarées dans les marais », leur corps n'ayant pas été retrouvé. Elles suivent elles aussi plusieurs mariages ayant été annulés, à l'exception de deux : l'un en 1846 (quand la malédiction a été lancée) et en 1887, juste après que les pierres tombales à nouveau gravées ont été indiquées comme ayant été remises en place.
- Si les investigateurs indiquent expressément qu'ils recherchent, après les avoir notés, les noms portés sur toutes les pierres tombales (plus de 100 au total), ils découvrent que quatre noms ne figurent pas dans le registre. Ce sont les noms inscrits sur les quatre pierres tombales maquillées.
- Si, à n'importe quel moment, les investigateurs jettent un coup d'œil dans le cimetière et mentionnent les sculptures de ruche, ils remarquent, sur un test d'*Intuition,* qu'à l'exception des quatre pierres maudites précitées, les sculptures n'apparaissent que sur les pierres tombales datées entre 1846 et 1880.

Arthur Egglestone, le policier du coin

Arthur Egglestone est le « bobby du village » depuis quinze ans déjà. Un test de *Psychologie* réussi donne à penser qu'il est très solide mentalement et peu enclin à l'affabulation ou même à l'exagération. Bref, s'il dit qu'il est temps de partir, il n'y a plus qu'à courir.

- Il raconte aux investigateurs que l'église s'est forgée une mauvaise réputation, comme c'est souvent le cas de certains endroits dans les villages isolés. Cela semble remonter à

bien longtemps : les anciens lui ont assuré que leurs grands-pères l'avaient dit à leurs pères, qui le leur avaient raconté, etc. La plupart de ces histoires restent cependant assez vagues.
- Il admet lui-même éviter l'église la nuit, et que c'est le seul endroit où il n'a jamais trouvé de vagabonds endormis.
- Une expression locale dit que « seuls ceux qui se marient à contrecœur s'épousent ici ».
- Les gens ne s'aventurent que très rarement dans les marais et ont alors généralement besoin de secours (les investigateurs peuvent en avoir une connaissance de première main !), mais « tous les trente-six du mois », ils disparaissent purement et simplement et ne sont plus jamais revus. Il ne trouve rien de particulièrement suspect à ce sujet, car cela arrive généralement peu de temps après la fermeture du pub…
- Toute personne vivant ici, et donc censée se marier à Shelborough, a plutôt l'habitude de se rendre dans une autre paroisse pour le faire, par autorisation spéciale, ou passe par une cérémonie civile.

Les gens du coin

Parler au patron et à la clientèle du pub du village révèle ce qui suit (aucun nom ni statistiques ne sont donnés, car ces personnages ne sont pas censés être importants, mais juste là pour apporter de la couleur locale) :
- L'église est hantée, notamment la crypte.
- Je ne voudrais pas me rendre la nuit près du cimetière – pour rien au monde.
- (En entendant ce qui précède) Personne, d'ailleurs, ne le fait.
- Livre une histoire (très exagérée) parlant d'un parent décoré durant la Grande Guerre et n'ayant peur de rien, qui essaya de passer une nuit dans la crypte, mais finit par s'enfuir en hurlant.
- Des monstres dans les marais sortent la nuit et dévorent les gens (sur un test d'*Écouter*, les investigateurs entendent des personnes ricaner si cela est prononcé à portée de voix de quelqu'un d'autre dans le pub).
- Personne ne se marie de bonne grâce dans l'église St. Mary.
- Des gens se rendent dans la crypte de l'église et n'en ressortent jamais.

La bibliothèque du coin

La bibliothèque importante la plus proche se trouve à Ashford. Les investigateurs peuvent y trouver :
- Un répertoire des entreprises du Kent, qui les conduira vers Moore & Sons. Ce type de répertoire, à cette époque, est le plus souvent destiné à des voyageurs de commerce et il fournit le nom des différents commerçants, agriculteurs, etc., présents dans chaque ville et village donnés. Avec le temps, ils furent remplacés par les annuaires téléphoniques, mais à l'époque qui nous intéresse, la plupart des entreprises, surtout les petites, ont peu de chances d'avoir le téléphone.
- Un test de *Bibliothèque* assorti d'une réussite spéciale, ou une demande spécifique au bibliothécaire, livre le nom d'un historien local, un certain Julian Baker, qui serait probablement leur meilleur contact à ce sujet.
- *Les Églises hantées du Kent*, d'Evelyn Gibbs. Cet ouvrage cite l'église St. Mary, à Shelborough, comme un « cas classique de lieu hanté ». Il mentionne des personnes s'égarant dans les marais, le fait que la population locale évite l'église la nuit et que des époux furent tellement affectés par le surnaturel du lieu qu'ils fuirent la paroisse.
- *Catastrophes occultes dans les Îles britanniques*, divers auteurs. Ouvrage racoleur détaillant les horreurs prétendument arrivées aux personnes s'étant essayées au surnaturel. L'ouvrage affirme que tous ceux ayant participé à une séance de spiritisme à Shelborough en 1847 « disparurent purement et simplement » et qu'on ne les revit plus jamais. Cette histoire ne figure pas dans les registres paroissiaux – ni ailleurs –, car elle est entièrement apocryphe.
- Les archives du journal local. Celles-ci confirment toutes les dates de disparitions mentionnées dans les registres paroissiaux. Si les investigateurs vérifient les offices célébrés à St. Mary, ils découvrent une pénurie de mariages depuis 1846, mais pas auparavant. S'ils ont pris note des différentes annulations de mariage, ils les trouvent ici aussi.

Le révérend Simon Mitchell

Si les investigateurs le lui demandent, Jeffrey Peterson peut leur fournir l'adresse du révérend Simon Mitchell, à Cantorbery.

Le révérend Mitchell ne semble pas surpris si les investigateurs l'interrogent au sujet de la paroisse. Si les joueurs sont de toute évidence résolus à faire quelque chose au sujet de la malédiction, il se montre prêt à les aider – sa conscience le taraude sur le fait qu'il n'y a pas réussi lui-même.

À son arrivée, de mauvaises rumeurs circulaient au sujet de l'église. Au début, tout se passait bien. Les baptêmes n'étaient confrontés à aucun problème et les sépultures semblaient toujours se dérouler dans les meilleures conditions, apportant une sorte de soulagement – « c'est notre service le plus difficile et le plus délicat ». Le fossoyeur local (aujourd'hui décédé) se partageait entre plusieurs églises et semblait franchement apprécier son travail à Shelborough. Il disait

que la pelle s'enfonçait toujours facilement dans le sol, contrairement à l'argile dur que l'on rencontre ailleurs (un effet secondaire de la malédiction). Il disait également qu'il tombait toujours sur d'autres corps et morceaux de corps décomposés dans les tombes – des os seulement, sans aucun ordre.

Pour les mariages, c'était une autre histoire. Seuls ceux qui, de toute évidence, étaient dus à une grossesse ou conclus à contrecœur, semblaient pouvoir réussir. Aucun autre n'y parvenait jamais. Quelque chose semblait toujours se produire et l'on ressentait une certaine obscurité s'abattre sur la paroisse jusqu'à ce que cela arrive. Mitchell a fini par renoncer à célébrer le moindre mariage. Sa dernière tentative remonte à 1909. Le futur époux commença à faire des cauchemars évoquant des créatures pénétrant dans l'église et attaquant l'assemblée. Un exorcisme fut organisé de nuit, mais tous les acteurs – il n'approuve pas ces « idées superstitieuses » et n'était pas présent – disparurent et on ne les revit plus jamais. Depuis lors, il a pris des dispositions pour que les mariages de la paroisse soient célébrés ailleurs. Certaines paroisses voisines étaient réticentes à ce sujet, car c'est normalement interdit, mais un ou deux pasteurs au courant du problème furent tout de même disposés à apporter leur aide.

Il fut en tout cas très content de prendre sa retraite et, lorsque l'on suggéra le nom de Peterson, il sauta sur l'occasion. Il n'a depuis gardé aucun contact avec le village et ses habitants.

Moore & Sons

Si les investigateurs cherchent le nom de Moore & Sons dans un répertoire local, ils découvrent que l'entreprise existe toujours et que Philip Moore, le fils de l'ancien propriétaire en 1887, dirige maintenant l'affaire, son père étant décédé il y a déjà quelques années. Il peut leur montrer la commande inscrite dans de vieux registres, en date du 23 juillet 1887, environ trois mois après le fameux mariage. La demande était de graver à nouveau les décorations de quatre pierres tombales qui avaient été défigurées. Des dessins et, de manière exceptionnelle, des photographies, avaient été fournis (afin d'assurer l'exactitude du travail). Cependant, la commande n'émanait pas du pasteur de la paroisse, bien qu'il ait contresigné le formulaire d'achèvement des travaux, puisqu'il s'agissait de son église. Le nom porté sur la commande, Paul Fraus Populi, est un faux (un test de *Langues : latin* révèle que cela signifie « escroc »). Le client a donné comme adresse Mercy Hill, dans le Gloucestershire (également fausse – il faisait partie des nouveaux adorateurs de Bloody Beck).

Ce n'est pas son vieux qui réalisa le travail, mais l'un de ses ouvriers les plus aguerris. Si on l'interroge à ce sujet, il s'agissait de l'homme spécialisé dans la gravure des figures, et non des mots. Il avait l'air un peu bizarre après ce travail. À bien y repenser, son père a dit qu'il y avait une atmosphère étrange dans l'atelier quand les pierres s'y trouvaient, même si lui-même était trop jeune pour s'en souvenir.

Si on le lui demande, il dit que Maidstone, cela fait une trotte, et qu'il doit certainement y avoir des graveurs plus proches de Shelborough ; c'était peut-être parce que la gravure était un peu spécialisée (l'adorateur en question voulait en réalité tenir ce travail à l'écart de tout regard indiscret ou question embarrassante venant de ceux qui pouvaient connaître Shelborough ou son église).

Frederick Davis

Aujourd'hui âgé de 50 ans, il vit dans une grande demeure située juste à l'extérieur d'Harrogate, dans le Yorkshire. Même s'il n'était qu'« un mioche » à l'époque, il se souvient qu'il y avait un problème entre le mariage et l'église. Dès qu'il est d'ailleurs entré dans cette dernière, il a senti que quelque chose n'allait pas – mais les adultes n'allaient pas écouter un enfant.

Il se souvient avoir été réveillé durant la nuit par le bruit de personnes allant et venant. Il se souvient de son père et du couple qui se mariait penchés avec attention sur le décalque d'une plaque de cuivre dans le salon : le bruit de leur conversation l'avait réveillé au beau milieu de la nuit et avait donc dû être important. Et, plutôt que la colère à laquelle il s'attendait, leur réaction fut très protectrice. La veille du mariage, tout sembla néanmoins d'un coup se dérouler normalement, y compris à l'église.

Mais environ trois mois plus tard, il y eut une mauvaise atmosphère dans la maison et un déménagement au léger vent de panique dans le Yorkshire, après quoi tout revint à la normale. Quoi qu'il en soit, ce qui s'était passé fut oublié – tout au moins, il ne put jamais trouver quelqu'un pour lui en reparler.

Les adultes concernés à l'époque sont maintenant tous décédés, morts de causes naturelles et ayant vécu au moins aussi longtemps que la plupart des autres – plus longtemps même, maintenant qu'il y repense.

C'est peut-être voir un peu trop la vie en rose, mais ils semblaient tous plus heureux et en général plus chanceux une fois qu'ils avaient déménagé dans le Yorkshire que quiconque autour d'eux, y compris lui-même.

Julian Baker, l'historien local

Julian Baker vit à Rye, près de la côte. Il a des connaissances étendues sur toutes les questions historiques concernant le Kent, et plus particulièrement sur tout ce qui a un rapport avec le Mythe. Si les investigateurs sont déjà familiarisés avec ce dernier ou sont en train de prendre conscience de son existence et le laissent entendre à Julian, il devient immédiatement pour eux un allié et bien plus dans le futur.

Il leur dit que les phénomènes associés à l'église ont commencé à la fin des années 1840 et qu'il y a eu depuis lors de mauvaises rumeurs et des récits sur des événements étranges, mais pas avant. Il soupçonne (à tort) que c'est à ce moment-là qu'un culte dédié à une divinité ou un monstre chtoniens a été créé.

Cette divinité ou ce monstre semble exiger des sacrifices et la souffrance de ceux qui ne sont pas leurs adorateurs, et c'est de cette façon que la malédiction a été activée. Elle semble faire en sorte que la souffrance soit toujours de la partie. Julian Baker estime que ce type de malédiction nécessite un sacrifice sanglant pour l'enclencher et pour la maintenir, mais il n'a aucune preuve de ce fait pour St. Mary, car il n'a pas vérifié lui-même les registres de la paroisse. Il leur dit également que, pour être permanente, la malédiction nécessite qu'un ou plusieurs objets soient en quelque sorte gravés, probablement de manière camouflée. Dans le cas de St. Mary, il pense que les marqueurs de la malédiction se trouvent sur une ou plusieurs pierres tombales.

Baker estime également que, pour lever la malédiction, il faut non seulement détruire ce ou ces objets, mais qu'un événement heureux doit également se dérouler dans l'église elle-même. Détruire simplement les pierres ne suffit pas, et *a contrario* si elles ne le sont pas, il est peu probable que l'événement heureux lui-même ait lieu. La cérémonie la plus susceptible d'être empêchée est un mariage – et un mariage heureux. Quoiqu'il puisse tourner mal plus tard, ce jour-là, un mariage est de toute façon un événement heureux.

Si les investigateurs font remarquer que les baptêmes et les funérailles semblent se dérouler normalement, Baker émet l'hypothèse selon laquelle les baptêmes ne sont pas concernés parce que l'enfant est déjà né et que la cérémonie n'est qu'un charabia dénué de sens pour une divinité non chrétienne ; quant aux décès, ils sont probablement favorables à la malédiction, car cela fait effectivement de tous les morts de la paroisse des victimes sacrificielles potentielles.

Si les investigateurs lui demandent comment la malédiction elle-même est activée, Baker suggère que cela se passe lors de la publication des bans. Ensuite, la malédiction provoque chez les membres de la noce des cauchemars de plus en plus horribles, dans le but de les rendre partiellement fous. Baker affirme que « les cauchemars sont activés si le couple ne se décourage pas.

Dans ces cauchemars, les gens seraient attaqués par dieu sait quoi et entraînés dans les caves pour y être sacrifiés » (ce dernier point n'est qu'une supposition). D'où, de temps en temps, la floraison de sépultures.

Il est logique que cela tende à se produire davantage lorsqu'un nouveau pasteur prend la relève, car il peut alors ignorer l'existence de la malédiction si le pasteur sortant ne l'a pas préalablement mis au courant, est mort, est devenu fou, ou si le nouveau pasteur ne l'a tout simplement pas cru. Le pasteur lui-même serait laissé tranquille, en tant que source involontaire de nouveaux sacrifices – c'est-à-dire d'enterrements.

Le mariage de 1887 fut l'un de ceux où les membres de la noce brisèrent la malédiction – juste à temps – mais ne firent que défigurer, et non détruire, les pierres tombales. Lorsque l'un des rares membres du culte restants (Baker pense, à juste titre, qu'ils sont tous morts maintenant) paya pour que les pierres tombales soient à nouveau gravées, la malédiction a été de nouveau invoquée.

Les cauchemars et autres horreurs ont alors recommencé, poussant le couple à déménager dans le Yorkshire, où la malédiction ne pourrait pas les atteindre. Julian a retrouvé le fils de l'ami du couple qui vit toujours sur place et correspond encore avec lui (c'était assez récemment ; Frederick ne sait rien au sujet des pierres tombales elles-mêmes, ou donne à Julian d'autres détails que ceux décrits ci-dessus). Ils ont tous semblé mener par la suite une vie heureuse, en fait presque bienheureuse.

Comme on le voit, Julian a quelques informations supplémentaires à transmettre aux investigateurs, mais est essentiellement là pour leur donner une dernière chance de relever des faits importants ou, plus capital encore, de comprendre leurs conséquences.

S'il y a quelque chose dont le gardien pense qu'ils ont encore besoin de savoir ou de faire (et le méritent !), voici leur chance. Évidemment, l'idéal serait que ce soit leur dernière étape.

L'église St. Mary

L'église en elle-même n'a rien de remarquable, à l'exception des quatre pierres maudites situées dans le cimetière et d'une plaque commémorative, unique, montée sur un mur intérieur. Cette dernière fait environ 20 x 40 cm, elle est en cuivre et décorée au premier abord à la façon celtique/anglo-saxonne.

Un examen plus approfondi (test de *Trouver Objet Caché*) montre néanmoins qu'elle entrelace habilement des pentagrammes et un motif de labyrinthe. Un test de *Sciences humaines : archéologie* ou de *Sciences humaines : anthropologie* révèle que le motif du labyrinthe remonte à des millénaires.

Ces deux types de motifs sont des symboles païens finalement peu appropriés pour une plaque commémorative chrétienne. Ils sont le résultat de la tendance des Shans à la « plaisanterie », plus le fait que cela puisse mettre les curieux sur une fausse piste.

L'inscription est en deux parties et dit ceci :

Cette plaque est dédiée à la mémoire de tous
ceux et celles inconnus dont le sacrifice
maintient ce lieu saint.

CONSIDER THE TAYL
OR NEVER LEARN
SHE'LL ERADICATE WHAT
ALFRED OWNS, BUT THE
BEST PART REMAINED;
THE RIVER MEANDERS ON
AND ON.

Solution (en réussissant un test de *Langues : anglais)*

L'expression « consider the TAYL OR neverlearn » indique au lecteur qu'il s'agit d'un indice codé sur la localisation des pierres tombales. L'erreur délibérée est là pour attirer l'attention et montrer comment résoudre l'énigme. Le nom de Taylor n'est lié en aucune façon aux pierres tombales, il s'agit juste d'un exemple. Les investigateurs devraient savoir, d'après les comptes de Moore & Sons, qu'il y a quatre pierres.

sHE'LLERadicatewhat
AlfreD OWNS, but the
bestparTREMAINEd;
the river meANDERS ON
and on.

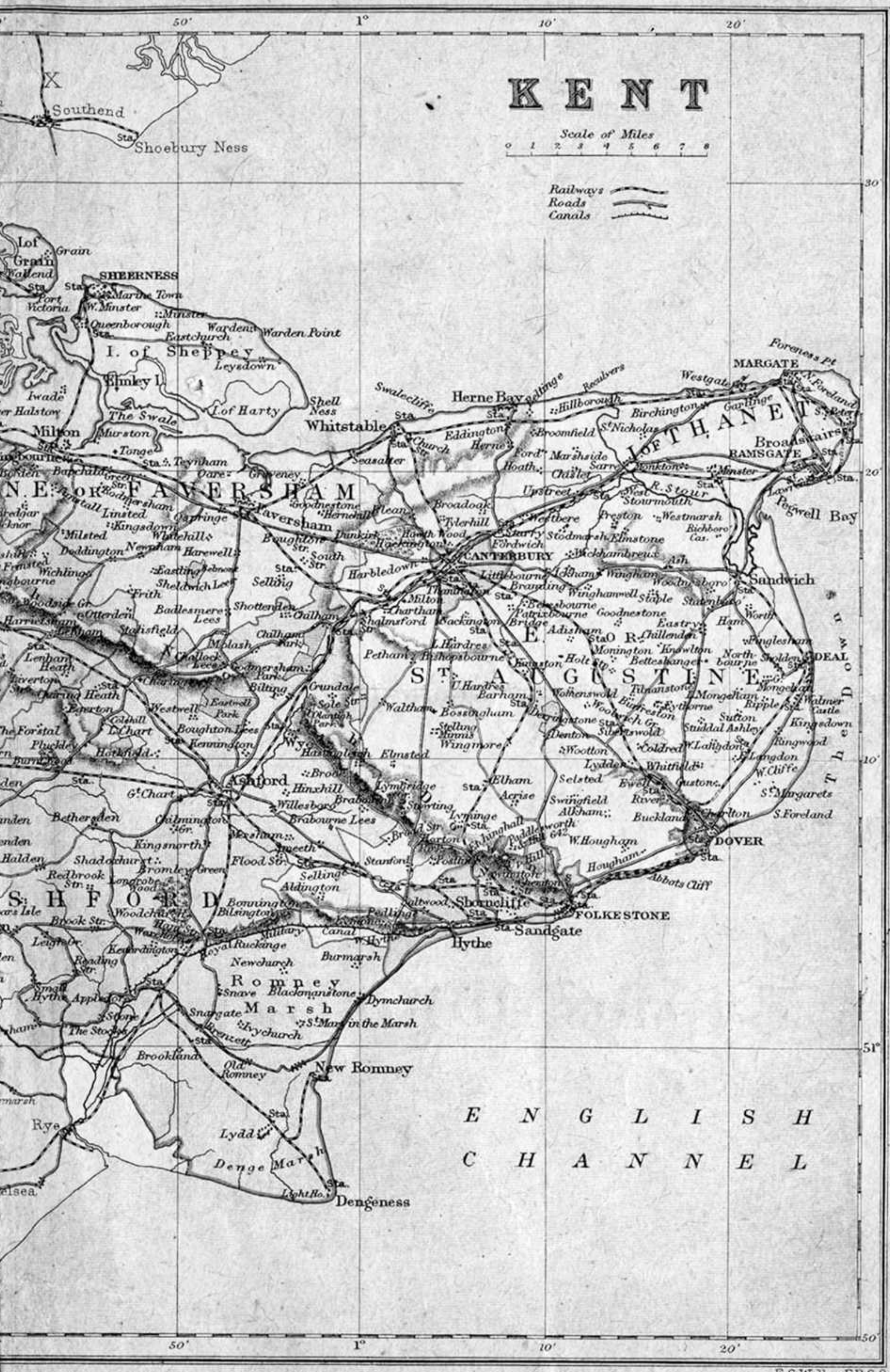
Notez que les vers ont été aménagés de telle sorte qu'un seul nom apparaisse sur chaque ligne. Il n'y a que le nom de famille. Les noms complets, que les investigateurs trouveront sur les pierres dans le cimetière s'ils cherchent, sont les suivants :

- Philip Heller
- Malcolm Downs
- Simon Tremaine
- Adrian Anderson

La plaque a été accrochée en 1874 par l'initiateur de la malédiction afin de permettre à son successeur de comprendre quelle pierre tombale surveiller ou réparer après sa mort. Ceci fait suite à une tentative infructueuse de briser la malédiction.



WILLIAM MACKENZIE, LO


KENT
Scale of Miles
0 1 2 3 4 5 6 7 8
Railways
Roads
Canals
Southend
Shoebury Ness
SHEERNESS
Queenborough
Warden Point
I. of Sheppey
Leysdown
The Swale
Whitstable
Herne Bay
Reculvers
MARGATE
N. Foreland
I. of THANET
Broadstairs
RAMSGATE
Pegwell Bay
Birchington
Minster
Sandwich
DEAL
Walmer
Kingsdown
FAVERSHAM
Faversham
CANTERBURY
ST. AUGUSTINE
Ashford
ASHFORD
DOVER
St. Margarets
S. Foreland
FOLKESTONE
Sandgate
Hythe
Shorncliffe
Abbots Cliff
Romney Marsh
Dymchurch
New Romney
Lydd
Denge Marsh
Dengeness
Rye
ENGLISH CHANNEL
The Downs
50'
1°
10'
20'
30'
51°
F.S.Weller F.R.G.S.
DON, EDINBURGH & GLASGOW





Le révérend Jeffrey Peterson

28 ans,
pasteur de la paroisse
de Shelborough

Jeffrey Peterson est un jeune homme bien bâti aux cheveux blonds et aux yeux gris, qui serait plutôt beau s'il n'avait le nez cassé. Il porte en toute circonstance sa soutane noire de pasteur anglican et adopte les manières graves et austères que l'on trouve généralement chez ceux qui sont de beaucoup d'années ses aînés.

Il est peut-être un peu trop enthousiaste pour son métier et à cheval sur les principes d'une religion qui doit être suivie à la lettre, ne laissant aucune place à la discussion ni au compromis.

Au cours de ses années de séminaire, il a étudié les Saintes Écritures à partir des textes latins médiévaux, par souci d'exactitude. Il croit à un mode de vie sain fait de beaucoup d'exercice et a la passion de la boxe en tant que sport, ce qui explique son nez cassé.

Il croit à une approche pragmatique de son métier et tend à éviter les digressions bureaucratiques. Il rejette toute suggestion au sujet du Mythe ou de l'une de ses créatures comme superstition, mais ne se soustraira pas à un combat, quel qu'il soit, si nécessaire.

Jeffrey n'est pasteur à part entière de la paroisse que depuis un an seulement. Sa paroisse précédente se situait dans une petite commune rurale, où son style sévère avait fini par générer un conflit entre lui et ses paroissiens.

Après des plaintes déposées auprès de l'évêque par le propriétaire foncier local, il a été envoyé à Shelborough comme un candidat idéal pour une paroisse « troublée » dont les habitants avaient tendance à éviter l'Église – surtout la nuit ! Jeffrey n'est que le premier d'une longue liste de ceux ayant des connaissances et pouvant aider les investigateurs, et il les autorisera à étudier les registres paroissiaux et apportera son aide en cas d'attaque.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

Compétences

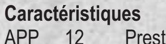
Baratin	45 %
Bibliothèque	80 %
Comptabilité	60 %
Persuasion	75 %
Psychologie	70 %
Sciences humaines : histoire	65 %

Langues

Anglais	80 %
Latin	65 %

Attaques

• Corps à corps : bagarre 80 %
Dégâts 1D3+2





Le révérend Simon Mitchell

74 ans,
pasteur de la paroisse
à la retraite

Vieux et grisonnant, Simon Mitchell fait plus que son âge. Son visage s'est fortement ridé sous le poids de la tension qu'il a connue dans son ancienne paroisse et, pour les mêmes raisons, sa voix a une tonalité lasse, même si on y relève une note récente d'espoir.

C'est un homme pragmatique, de façon inattendue solide mentalement (comme en témoigne sa SAN) et profitant de sa retraite. Il semble étrangement à l'aise, ayant redécouvert la vie après avoir quitté Shelborough. Il est même tellement en paix et détendu que c'en est presque contagieux.

Si son ancienne paroisse est mentionnée, il connaît une reviviscence des horreurs du passé, mais ne lésinera pas pour autant sur ses réponses, car sa conscience le taraude sur le fait qu'il n'a pas résolu lui-même la situation.

Mitchell a été, durant la majeure partie de sa vie d'adulte, pasteur dans des paroisses rurales. C'est le seul titulaire de Shelborough à y être resté un certain temps.

Tout pasteur résidant dans le village a inévitablement son nom connu dans les cercles religieux/occultes à cause de la mauvaise réputation de l'endroit. Mitchell a des preuves essentielles à donner. Il sait qu'il y a quelque chose qui cloche avec l'église et que cela concerne les mariages heureux.

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 78

Compétences

Baratin	65 %
Bibliothèque	45 %
Comptabilité	50 %
Persuasion	65 %
Psychologie	70 %
Sciences humaines : histoire	45 %

Langues

Anglais	75 %
Latin	45 %

Attaques

- Corps à corps : bagarre 60 %
  Dégâts 1D3+2



Arthur Egglestone

Sergent de police

Le sergent Egglestone est un homme grand, au visage rougeaud et tanné, et d'apparence arrondie.

Il est jovial et semble au premier abord superficiel, mais son regard d'acier suggère une personnalité plus forte, comme tout imprudent le découvrira s'il essaye de le berner.

Un test de *Psychologie*, de *Persuasion* ou de *Langues : anglais* (ce dernier accompagné d'une réussite spéciale), suggère un début de carrière dans les parties les moins salubres de Manchester, avant son transfert dans cette paroisse rurale.

Le sergent Egglestone connaît tout le monde dans le coin. Il est au courant des rumeurs tournant autour de l'église et peut raconter certaines histoires l'évoquant d'un point de vue non religieux ; par exemple, les gens évitant le cimetière la nuit ou se mariant dans d'autres paroisses.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 47

Compétences

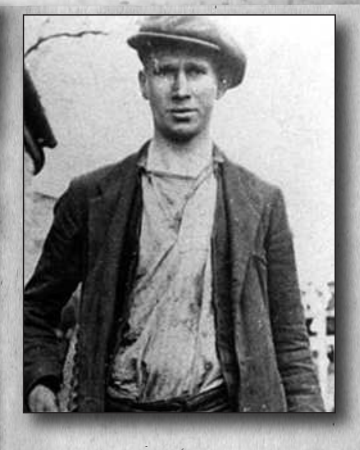
Athlétisme	64 %
Baratin	69 %
Chevaucher une bicyclette	50 %
Écouter	70 %
Négociation	80 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	70 %
Sciences humaines : droit	45 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Anglais	60 %

Attaques

- Armes blanches :
  armes de mêlée (matraque) 75 %
  Dégâts 1D6+2
- Armes à feu : armes d'épaule
  (fusil Lee Enfield .303) 50 %
  Dégâts 2D6+4
- Corps à corps : bagarre 73 %
  Dégâts 1D3+2
- Corps à corps :
  arts martiaux (lutte) 60 %
  Dégâts spéciaux



Philip Moore

49 ans,
marbrier

Philip Moore fait plus jeune que son âge, est en bonne santé, en bonne forme, avec les cheveux blonds courts généralement recouverts d'une couche de poussière de pierre. Il est calme et poli, en partie après des années passées à s'occuper des parents affligés des défunts. Il a une vision très fataliste de la vie.

Apprenti chez son père, il a travaillé toute son existence dans l'entreprise familiale, qu'il dirige aujourd'hui. L'un des ouvriers de son père a gravé à nouveau les pierres tombales alimentant la malédiction ; lui et les carnets de commandes appropriés peuvent donner aux investigateurs des indications utiles quant à sa nature et à son élimination.

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 50

Compétences

Conduite	48 %
Métier : gravure sur pierre	66 %
Sciences de la terre : géologie	25 %

Attaques

Aucune au-dessus des chances de base.



Julian Baker

40 ans,
historien local

Julian ressemble à un vieux professeur. Grand, mais maigre et maladif, il essaye de paraître plus vieux qu'il n'est, mais n'est pour le moment que grisonnant autour des tempes. Sérieux, mais loquace, il parle avec empressement à quiconque l'interroge. Malgré lui, il est en réalité assez bon à ce sujet et fait un hôte engageant.

Toute personne professant un intérêt pour l'occulte ou le surnaturel s'en fait instantanément un ami. Mais ce n'est pas un homme d'action.

Julian jouit, en tant qu'amateur, d'une bonne réputation dans les cercles d'histoire ; ceux avec lesquels il est le plus intime savent qu'il est un peu trop passionné d'occultisme, dans la mesure où il croit tout cela vrai.

Mais il est assez sage pour éviter que cela soit su plus largement. Il est très bien informé sur la région, en particulier au sujet de l'église et de la malédiction. Il peut diriger les investigateurs vers les moyens susceptibles de la détruire définitivement.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	70 %
Mythe de Cthulhu	35 %
Persuasion	60 %
Psychologie	60 %
Sciences humaines : anthropologie	40 %
Sciences humaines : archéologie	40 %
Sciences humaines : histoire	80 %
Sciences occultes	65 %

Langues

Allemand	50 %
Anglais	75 %
Anglais ancien	65 %
Français	45 %
Langue celtique	55 %
Latin	50 %

Attaques

Aucune au-dessus des chances de base.



Abby Barker

22 ans,
future mariée

Grande, mince et dégingandée, Abby a toujours été jugée par son aspect extérieur et préfère rester dans l'ombre ; c'est l'une des raisons pour lesquelles elle a décidé de déménager dans un endroit à l'écart comme Shelborough.

Aux yeux de ceux qui finissent par la connaître, elle est sympathique, plaisante et d'une agréable conversation. Abby est amie ou parente de l'un des investigateurs.

Le mariage programmé d'Abby a involontairement déclenché la malédiction de Shelborough et son invitation envoyée aux investigateurs signifie qu'ils en sont maintenant également partie prenante.

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Aucune au-dessus des chances de base.





Isaac Martin

21 ans,
futur marié

Martin est très intelligent, mais en même temps très maladroit et un peu instable. Cela a fait de lui un être timide et réservé, mais il excelle à voir les faux-semblants chez les autres et, une fois qu'il a confiance en quelqu'un, c'est un ami bon et fidèle.

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

Compétences

Psychologie 78 %

Attaques

Aucune au-dessus des chances de base.



Mini-Xiclotlien

Les Mini-Xiclotliens se multipliaient à l'origine sous une forme petite et rabougrie pour parvenir à survivre dans les conditions exposées et venteuses habituelles dans les landes et les lieux sauvages de la Grande-Bretagne.

Les Insectes de Shaggaï les trouvèrent d'une grande utilité dans cette taille et les utilisent maintenant plus souvent que leurs grands frères. Tous les Xiclotliens que les investigateurs rencontrent dans cette campagne sont issus de cette lignée.

Un Mini-Xiclotlien utilise la même tactique qu'un Xiclotlien plus grand, en attaquant toutes les personnes à sa portée de ses six appendices à la fois, en essayant d'en saisir une seule, qu'il soulève pour la conduire jusque dans sa bouche.

Cela lui prend deux rounds ; au second, toute personne à portée peut aider celle prise au piège, en ajoutant sa FOR à celle de la victime. S'il échoue, le Xiclotlien recommence jusqu'à ce qu'il finisse par réussir ou soit tué. S'il réussit, il attaque les autres personnes présentes dans l'intention de les tuer et de les empêcher de secourir la victime avalée.

Caractéristiques

CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	22	Corpulence	99 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	20

Attaques

• Appendice 50 %
1D6 + Impact + Agrippe

La victime agrippée est ensuite avalée et subit 2D6 points de dégâts par round. Les Mini-Xiclotliens peuvent utiliser leurs six appendices simultanément lors des combats. Chaque appendice inflige des dégâts égaux à la moitié de l'Impact de la créature. Une fois saisie, la victime doit réussir un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance, sinon, elle est portée à la bouche du Xiclotlien au tour suivant. Les Mini-Xiclotliens peuvent avaler une créature par tour, mais ne peuvent pas avaler quelque chose qui mesurerait plus que le tiers de la TAI. Normalement, les Mini-Xiclotliens taillent en pièces les proies trop larges pour être avalées. Les victimes qui sont avalées entières encaissent des dégâts égaux à l'Impact de la créature.

Lorsque le Mini-Xiclotlien a mangé des proies pour une TAI totale égale à sa propre TAI, il ne peut plus en avaler d'autres, mais peut continuer à combattre.

La description des Habitants de Xiclotl se trouve dans le *Malleus Monstrorum* page 110-111, publié aux éditions Sans-Détour.

EGLISE ST. MARY

Porche et entrée

Emplacement
de la plaque
de cuivre

Autel

Tour

Trappe couvrant
le hautde l'escalier
de la crypte,
le Mini-Xiclotlien
viendra par là

Escalier descendant
menant vers la crypte

Cimetière, entoure l'ensemble de l'église

CRYPTE

Colonnes soutenant le plafond

Porte donnant sur les marches
descendantes en provenance du cimetière

L'intérieur de l'église



Récapitulatif

Les investigateurs sont invités à un mariage et, sans le vouloir, impliqués dans une course contre la montre pour détruire une ancienne malédiction avant qu'elle ne les détruise. Au cours de ce scénario, ils doivent s'être entretenus avec Frederick Davis, survivant d'une précédente activation de la malédiction. L'un de ses amis fournit le lien avec le chapitre suivant de l'enquête.


Un vampire
à Whitby ...



Scénario 2

Un vampire à Whitby

Par Colin Hart

À Whitby, ville de Dracula, un vampire semble être à l'œuvre dans toute une série de meurtres sanglants. Et pourtant, la responsabilité en incombe à d'autres créatures…

En quelques mots…

Attirés par les affaires de meurtres mystérieux perpétrés à Whitby et/ou par une lettre envoyée par Frederick Davis les appelant à l'aide, les investigateurs se rendent sur place. Mais ils trouvent alors Elliot Elder, la personne dont leur a parlé Davis, décédée. Il leur faut alors mener une enquête minutieuse, tout en démêlant le vrai du faux, ce dernier instillé fréquemment par un journaliste qui semble leur coller aux basques. Des créatures marines pourraient également être de la partie : aux investigateurs de négocier comme il faut pour s'en faire des alliés.

Implication des investigateurs

- Les investigateurs lisent dans les journaux divers articles évoquant des meurtres étranges perpétrés dans la ville de Whitby.
- Les investigateurs reçoivent une lettre de Frederick Davis leur demandant leur aide.

Enjeux et récompenses

- **Comprendre le meurtre d'Eliott Elder** et, par la même occasion, les autres meurtres de Whitby.
- **Démasquer Tom Jenkins** en tant qu'agent des Shans et sauver ainsi Seth Gray, leur prochain contact.
- **Se faire des alliés des Profonds**, ce qui leur sera extrêmement utile pour la suite de la campagne.

Ambiance

Whitby – la ville où Dracula a débarqué. Le cadavre d'une personne que les investigateurs étaient censés venir protéger, vidé de son sang. Les investigateurs vont devoir mener une enquête policière minutieuse tout en ne faisant pas abstraction de la dimension surnaturelle. Les personnages côtoient également, dans ce scénario, leurs homologues investigateurs – ou ce qu'il en reste : un seul du groupe d'Elder est encore vivant à la fin, Seth Gray, qu'ils iront rencontrer dans le scénario suivant.

À l'affiche

Elliot Elder

Ancienne connaissance de Ralph Davis, témoin du fameux mariage de 1887 ayant neutralisé provisoirement la malédiction de Shelborough, Elliot Elder s'est pris de passion pour l'étrange après les confidences de son ami et a constitué son propre groupe d'investigateurs. Il meurt juste au début du scénario, avant probablement que les investigateurs aient pu lui parler.

Frederick Davis

Fils de Ralph Davis, il appelle les investigateurs à l'aide, après avoir constaté, concomitamment aux séries de meurtres, combien Elder et son groupe devenaient inquiets – Elder se disant même être devenu la cible de quelque chose.

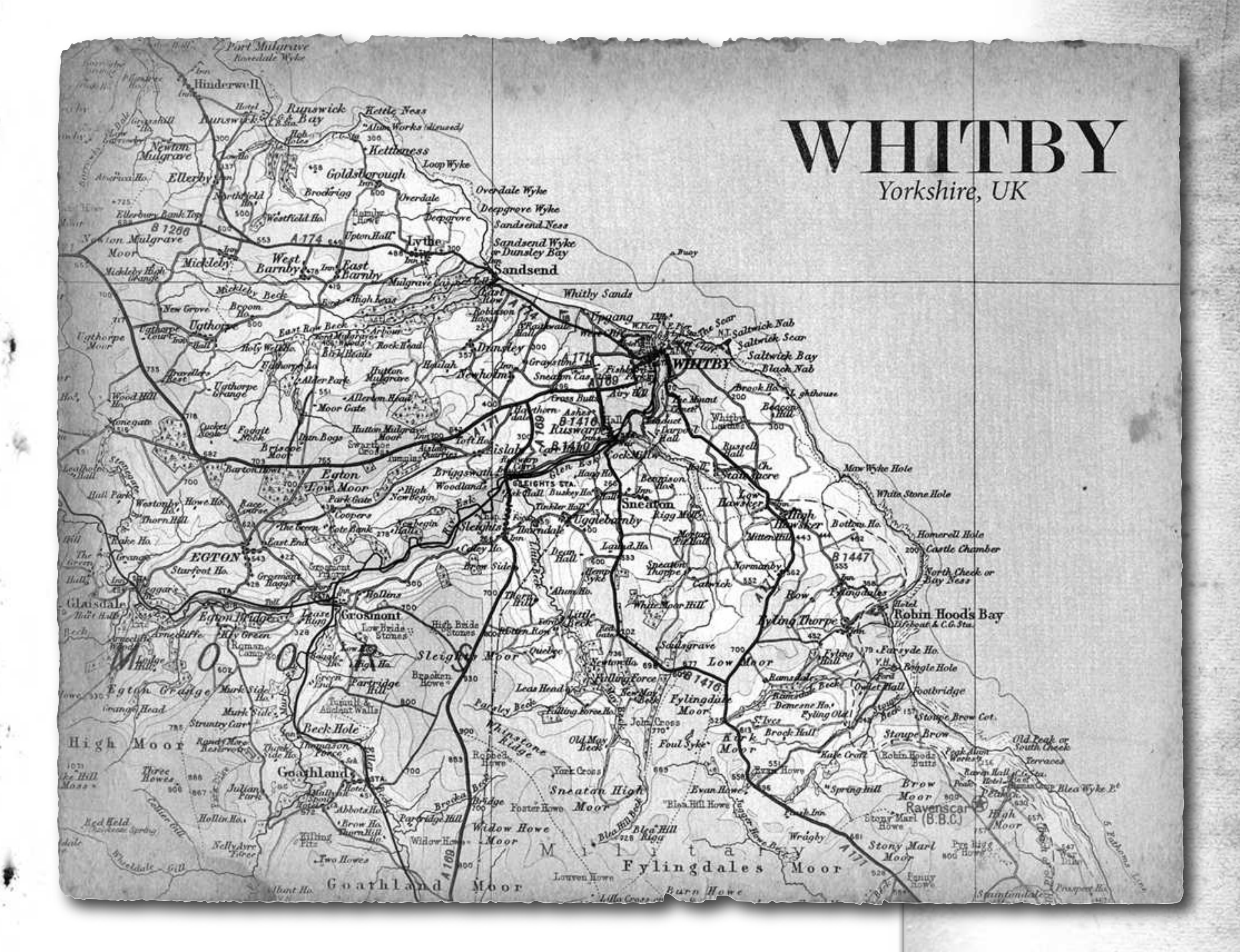
Tom Jenkins

Agent des Insectes de Shaggaï, il a déjà tué un par un tous les membres du groupe d'Elder, hormis ce dernier qui meurt au début du scénario et Seth Gray qui apparaîtra dans le scénario suivant. Il a choisi la couverture de journaliste afin de se trouver à la croisée des informations et de pouvoir en même temps brouiller les pistes. Les investigateurs seraient bien avisés de le démasquer avant qu'il ne devienne dangereux pour eux et pour Seth Gray, leur prochain contact.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	◷◷◷◷◷
Difficulté	débutant
Nombre de joueurs	de 3 à 4
Type de personnages	tous types
Époque	années 1920



Contexte

Whitby est une célèbre ville de bord de mer au nord de l'Angleterre. Autrefois isolée de par sa situation géographique et accessible uniquement par la mer, l'arrivée du chemin de fer au XIXe siècle l'a ouverte au commerce florissant des vacances. Pourtant, même si le tourisme y est désormais bien enraciné, Whitby reste un port animé tournant autour de la pêche, du commerce et de la construction de navires. On y produit également des bijoux fabriqués à partir de jet (un type de charbon).

Le tourisme a débuté ici dans une atmosphère bourgeoise, presque snob. Beaucoup d'écrivains célèbres sont venus à Whitby se reposer, notamment Bram Stoker, l'auteur de *Dracula*. De nombreux hôtels furent construits pour accueillir cette clientèle particulière, principalement sur la rive ouest de plus en plus prospère de la rivière, établissant progressivement une véritable barrière entre elle et le vieux port de pêche situé en contrebas d'East Cliff. Dans les années 1920, les vacances au bord de la mer britanniques sont déjà une institution et s'accompagnent de tous les attributs habituels : sucres d'orge, promenades le long de la jetée, virées à dos d'ânes et châteaux de sable sur la plage, « fish and chips » sur le front de mer, le tout dans le vent d'est « vivifiant » fouettant la mer du Nord. Les vacanciers effectuent des excursions en canot à rames en remontant la rivière Esk et des autocars conduisent leurs passagers sur les sites pittoresques des environs. Des bateaux à vapeur emmènent pour leur part les leurs longer la côte, en particulier vers la station balnéaire plus prospère de Scarborough. Par conséquent, il y a ici beaucoup de pensions fournissant souvent un revenu vital aux veuves de la Grande Guerre.

Comme toute ville isolée au beau milieu des landes du Yorkshire du Nord, Whitby a accumulé de nombreuses histoires liées au surnaturel, avant même le début de cette campagne, souvent désignées sous le nom de « Bargheist », et dont certaines ont été intégrées à la campagne.

Introduction

Elliot Elder

Elliot Elder a rencontré Ralph Davis après son installation à Harrogate et, au fil des ans, ils sont devenus des amis très proches. Elder était l'une des très rares personnes à qui Ralph ait jamais parlé des événements étranges et terrifiants entourant le mariage des Boardman.



Elder, non seulement le crut, mais essaya de résoudre l'énigme de Shelborough en son nom après la mort de Davis, et même si cette tentative échoua, l'experience suscita chez lui un intérêt pour l'inexpliqué et il constitua alors son propre groupe d'investigateurs. Il déménagea à Whitby, car la majorité des membres du groupe y habitait.

Neuf mois avant le début de ce chapitre, le groupe est tombé sur l'existence du projet du Parasoleil et, bien que n'étant au début quasiment au courant que d'un nom, progressa néanmoins grâce aux premiers éléments en sa possession. Les Insectes de Shaggaï devinrent à leur tour vaguement informés de l'existence du groupe, mais ne prirent pas en compte le fait qu'ils étaient derrière tous ces événements. Toutefois, la préoccupation des Shans s'accrut après l'abandon par le LZ 127 de sa première tentative de vol autour du monde, car cela donnait au groupe d'Elder davantage de temps pour enquêter. En réaction, ils mirent l'un de leurs agents humains, Tom Jenkins, sur leurs traces et il les suivit jusqu'à Whitby. Se faisant passer pour un journaliste du journal local, il réussit à tous les retrouver, sauf un. Puis, à l'aide d'un sort d'invocation que lui avait donné un vieil adorateur d'Azathoth, il se mit en charge de les tuer un par un – ainsi qu'un proto-Profond, par erreur. Au début de ce chapitre, seuls Elliot Elder et Seth Gray sont encore en vie. Elder n'en a plus pour longtemps et Gray n'est encore vivant que parce que Jenkins a été incapable de le retrouver, comme il vit en dehors de Whitby.

Frederick Davis

Le fils de Ralph, Frederick, a fait la connaissance d'Elliot Elder après l'enterrement de son père, et pendant quelque temps, ils furent très proches. Il a même raconté à Elder ce qu'il savait au sujet de l'incident de Shelbo-rough. C'est normalement quelque chose dont Frederick refuse de discuter, et il n'a accepté de parler aux investigateurs d'Elder que parce que leur vie était en danger. Ils ont perdu le contact pendant un moment, quand Elder a déménagé, Frederick Davis tenant à rester à Harrogate pour se consacrer à sa confiserie bien-aimée.

Peu de temps après que les investigateurs de Whitby étaient venus le voir, il a finalement vendu sa boutique pour en acheter une autre à Whitby, renouant ainsi son amitié avec Elder. Il insiste encore sur le fait qu'il n'a rien à voir avec les investigations effectuées par ce dernier, ce qui lui a permis de rester en vie jusqu'à aujourd'hui. Ces dernières semaines, il est de plus en plus préoccupé par ce qu'il considère comme l'obsession de son ami, ce qui l'a poussé à prendre contact avec nos investigateurs.

Les événements

Les investigateurs remarquent dans les journaux quelques articles à sensation couvrant une série de meurtres perpétrés à Whitby, qui semblent avoir un lien puisque les corps ont à chaque fois été vidés de leur sang. Et parce que c'est à Whitby que Dracula a débarqué en Grande-Bretagne dans le roman de Bram Stoker, ces tueries ont vite été surnommées les « meurtres vampiriques ».

On spécule beaucoup pour savoir qui en est l'auteur, si un vrai vampire est à l'œuvre, et comment on peut l'arrêter. Avec le penchant pour l'étrange qu'ils se sont découverts, les investigateurs voudront peut-être étudier cette affaire par eux-mêmes. S'ils ne le font pas, Frederick Davis leur envoie une lettre pour leur demander leur aide.

Les investigateurs doivent se rendre à Whitby pour rencontrer Davis, mais Elder meurt avant qu'ils puissent lui parler. Ils doivent alors reconstituer l'histoire à partir du journal de ce dernier, des témoins oculaires, des journaux et de la police, pour finalement préparer une excursion dans les landes afin de rencontrer le seul membre restant de ce qui était le groupe d'Elder. Chemin faisant, ils doivent composer avec l'obstacle délibéré que représente Tom Jenkins et, lors d'une rencontre inattendue avec les Profonds, être éloquents pour pouvoir s'en sortir.

Les articles de journaux

Comme les investigateurs le savent probablement déjà : les articles imprimés dans les journaux ne sont pas nécessairement fiables…

Cependant, ce qu'ils ne réalisent sans doute pas dans le cas précis de la *Gazette de Whitby*, c'est que cette attitude est tout à fait délibérée de la part du journaliste qui les écrit. Si les investigateurs sont indifférents à l'affaire, le gardien pourrait leur suggérer (en se servant s'il y a lieu de tests d'*Intuition*) que celui qui a commis les meurtres pourrait bien également s'intéresser à eux, surtout après ce qu'ils ont fait à Shelborough, et que discuter avec Elder pourrait leur donner une longueur d'avance. La persuasion ultime serait que les Insectes de Shaggaï les attaquent, en les poussant à aller de l'avant par instinct de survie. Dans ce cas, ils découvrent Davis mort à leur arrivée à Whitby.

Une ville du Nord vit dans la terreur

Whitby, rendue célèbre comme l'antre de Dracula dans le roman de Bram Stoker, semble véritablement accueillir aujourd'hui un vampire entre ses murs. La police enquête en effet sur une série de meurtres dont les corps ont été vidés de leur sang. Un contact local a déclaré au *Daily Mail* que les attaques ne se produisaient que la nuit et en période de pleine lune. « Toute la ville vit dans le peur » dit-il, « les gens craignent de sortir la nuit dans les rues ». Les ventes d'ail ont plus que doublé, a révélé au *Mail* un étalagiste, et l'église locale est inondée de demandes d'emprunts de crucifix. Les charpentiers du coin rapportent avoir des commandes de pieux « pour des clôtures » et se font de juteux bénéfices sur les croix. Le tourisme n'a cependant pas été affecté jusqu'à présent, les hôteliers du coin signalant même un accroissement des réservations, car les âmes courageuses affluent pour voir si elles pourront être celles qui parviendront à traquer le vampire jusque dans son repaire. À ce jour, le prix des logements à Whitby reste stable.

- *The Daily Mail*, 12 juin 1929.

Remarque pour le gardien : Cet article est basé sur le récit d'un contact au poste de police de Whitby. Le reste est inventé : un journal basé à Londres ne va pas tout de même pas envoyer un journaliste dans le nord de l'Angleterre pour écrire un article circonstancié quand la seule chose qui l'intéresse, ce sont les aspects sensationnels de l'histoire…

Un meurtrier en liberté à Whitby

Des rapports récents en provenance de Whitby, cité de bord de mer localisée dans le nord de l'Angleterre, suggèrent qu'un meurtrier en série est en liberté. Plusieurs corps ont été retrouvés, portant les mêmes blessures et dans des circonstances similaires. Le *modus operandi* du coupable semble être de s'introduire la nuit par effraction à travers une fenêtre à l'étage, d'aspirer ensuite, par un moyen inconnu, le sang de sa victime et de repartir par le même chemin. Rien n'est volé, il semble n'y avoir aucun lien entre les victimes et aucun mobile apparent pour ces crimes. Il y a en revanche toujours des signes de lutte. Whitby est l'endroit, dans le célèbre roman de Bram Stoker, où le navire transportant Dracula est arrivé, et ces corps exsangues ont fait surgir des histoires sensationnalistes évoquant des vampires. Le professeur Herbert Morrison, célèbre psychologue spécialiste en criminologie, dans une interview accordée au *Times*, a suggéré qu'il pourrait y avoir un lien plus prosaïque. « Le mythe du vampire » inspire certains types de criminels psychotiques à imiter ces meurtres et c'est peut-être ce qui se passe dans ce cas précis. Il y a déjà eu par le passé des cas de comportement de ce type, par exemple en 1889 ... (suite p.14).

- *The Times*, 14 juin 1929.

La *Gazette de Whitby*

La ville est plongée ce soir dans la peur, car le meurtrier de Whitby semble avoir une nouvelle fois frappé. La victime, Steven Mason, 38 ans, a été retrouvée dans une petite chambre à l'étage, à côté d'un escalier de secours. Il y avait des traces d'effraction et de lutte, suggérant un cambriolage ayant mal tourné, comme cela a peut-être déjà été le cas dans les affaires précédentes. Le meurtre a été, à n'en pas douter, particulièrement violent, car la victime a perdu beaucoup de sang. Le responsable de l'enquête, l'inspecteur Needham, a décrit la scène du crime comme « horrible » et même comme « la plus épouvantable que j'aie jamais vue, pire que dans les tranchées ». Il semble n'y avoir toujours aucun indice intéressant et cela, ajouté à la rareté des déclarations de témoins, indique sans nul doute qu'il s'agit d'un voleur professionnel psychotique venant de l'extérieur de la ville.

- *La Gazette de Whitby*, 17 juin 1929.

Remarque pour le gardien : Le journaliste ayant rédigé cet article s'appelle Tom Jenkins. Il s'agit de l'agent humain des Insectes de Shaggaï à Whitby, en grande partie responsable des événements qu'il décrit.



Le trajet

Les investigateurs peuvent se rendre à Whitby en train. S'ils viennent du sud, ils changent à York et empruntent la NorthEastern-Railway ; s'ils viennent du nord, ils doivent changer à Darlington. Quel que soit l'itinéraire emprunté par les investigateurs, il les conduit de toute façon à travers des paysages spectaculaires et isolés, et ils n'arrivent à Whitby qu'à la tombée de la nuit. S'ils ont une implantation locale, ils ont à leur disposition des services d'autocars, ou peuvent louer une voiture.

Pour se rendre à la demeure de Frederick Davis, les investigateurs doivent emprunter le pont à bascule et poursuivre à travers le dédale des rues vers les « AbbeySteps » constituées de 199 marches. Il faut réussir un test d'*Endurance* pour effectuer la montée en une seule fois. Passées les ruines de l'église et de l'abbaye, qui plongent le promeneur, avec les ténèbres qui se densifient, dans une atmosphère à donner le frisson, il ne reste plus qu'une petite marche vers East Cliff House, avec, comme son nom l'indique, sa vue spectaculaire – mais à pic – sur la mer.

Frederick Davis

Frederick Davis accueille chaleureusement les investigateurs en les remerciant de leur venue. Il leur dit qu'Elder est absent pour le moment, car il rend visite à un ami dans les North York Moors – un membre de son groupe, pense-t-il. Mais il a organisé les choses afin qu'ils puissent rencontrer Elder quand il reviendra, sans doute après-demain. Ils sont les bienvenus pour rester chez lui pour cette visite : il a deux chambres d'amis comportant des lits doubles et il y a en plus le canapé. Si cela s'avérait insuffisant, ou si le groupe d'investigateurs est particulièrement nombreux, ils peuvent passer ici leur première nuit, puis tout ou partie d'entre eux pourra migrer au matin dans un hôtel ou une maison d'hôtes. Il leur assure qu'il y en a beaucoup à Whitby, même s'il ne peut pas leur en recommander un en particulier. Il les conduit alors dans la salle à manger, où ils trouvent une table ployant sous la nourriture : Davis est un hôte généreux et a passé l'ordre à son cuisinier de donner un festin.

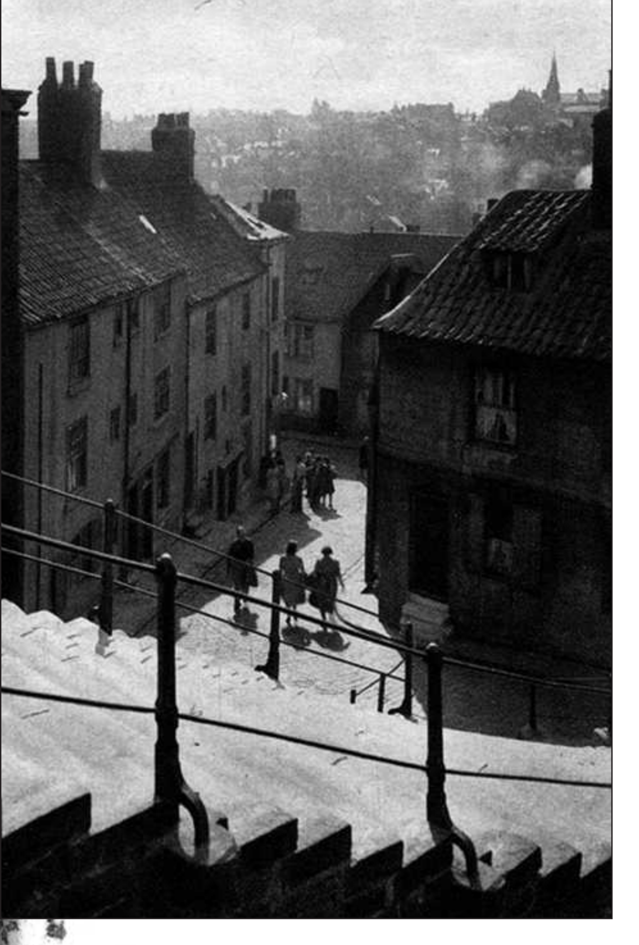
Au cours du dîner, les investigateurs discuteront sans doute avec Davis et il pourra leur indiquer ce qui suit.

- Davis connaît Elliot Elder par son père, aujourd'hui décédé. Ce dernier connaissait Elder par son travail et, après ses funérailles, Elder et lui sont devenus amis. Ils ne se voient cependant qu'occasionnellement.

- Oui, Elder est certainement désireux de leur parler, comme il l'est envers quiconque veut bien l'écouter. « Si vous voulez mon avis, il est un peu obsessionnel ».

- Lors d'une virée dans un pub il y a dix ans environ, Frederick Davis a révélé à Elliot Elder ce dont il se souvenait au sujet de l'affaire de Shelborough, et le lendemain, Elder est revenu chez lui et a pris des notes. Il a ensuite parlé à une ou deux autres personnes qui avaient connu sa famille à cette époque, s'est rendu là-bas pour jeter un coup d'œil et a alors consigné tout cela par écrit. Plus tard, il a dit à Davis que, bien qu'il ne parvenait pas à résoudre l'énigme, cette enquête avait suscité chez lui un réel intérêt pour l'étrange. Il constitua alors un cercle d'amis partageant les mêmes idées et affirma une ou deux fois qu'ils étaient sur quelque chose. Davis dit n'en avoir vu aucun signe par lui-même et, de toute façon, souhaitait ne pas revenir sur ce sujet. Quoi qu'il en soit, cette question a continué à occuper Elder. Davis ne connaît pas le nom de ses amis.

- Il y a trois semaines environ, juste avant le début des meurtres, Elder lui a dit qu'il avait l'impression que ce sur quoi il enquêtait avait peut-être commencé à enquêter sur lui en retour. Il n'a pas donné de précisions, mais était visiblement mal à l'aise. Quelques jours plus tard, après le premier meurtre, Elder lui a indiqué être peut-être une cible et que sa vie était en danger. C'est alors que Frederick Davis a commencé à s'inquiéter vraiment et a contacté les investigateurs. Il a vu Elder pour la dernière fois brièvement quelques heures avant l'arrivée des investigateurs, en le croisant dans la rue, et c'est pourquoi il sait qu'il rendait visite à son ami. Elder semblait à la fois très passionné et préoccupé, et il n'a pas pu en tirer grand chose.



Davis ne possède aucune autre information utile à transmettre, mais échange volontiers sur la ville, sa vie avant son arrivée ici (il avait ouvert une confiserie spécialisée dans les caramels, qui fut une réussite, s'est marié et a eu des enfants qui sont partis depuis) et son déménagement : « J'avais envie de l'air de la mer et d'une belle vue, j'étais venu ici plusieurs fois en vacances et j'aimais bien le coin ».

Il a ouvert ici un magasin vendant du jet et des fossiles du coin et a acheté cette maison : « Est-ce qu'elle vous plaît ? »

Son épouse est partie rendre visite à des parents à Scarborough et ne sera pas de retour avant le départ des investigateurs.

Veuillez noter ma nouvelle adresse. De la gare, traversez le pont à bascule, prenez à gauche au bout de la rue, montez les marches d'AbbeySteps (vous ne pouvez pas les rater) et une marche de dix minutes vous conduira jusqu'à ma demeure vous ne pouvez pas la manquer, car il s'agit de la seule maison donnant sur ce chemin sur une certaine distance.

East Cliff House,
AbbeyLane,
Whitby,
North Yorkshire
17 juin 1929

Chers Messieurs,

Tout d'abord, je tenais à vous remercier pour avoir résolu le terrible mystère de l'église St. Mary dont je fus moi-même témoin dans ma jeunesse.

Il me faut aujourd'hui vous demander votre aide au sujet d'un vieil ami de mon père et de moi-même, Elliot Elder. Lui aussi a enquêté sur les événements liés à l'église et, bien qu'ayant eu moins de réussite que vous-mêmes, il s'est pris d'un grand intérêt pour l'étrange et l'occulte. Avec un groupe d'amis, il a fini par se convaincre d'avoir trouvé un lien entre l'église et d'autres événements étranges. Je pensais tout cela bien inoffensif jusqu'à tout récemment, quand Elliot, bien qu'essayant de toute évidence de ne pas m'inquiéter, a laissé entendre qu'il en subissait le contrecoup. Il m'a affirmé que ce sur quoi il avait enquêté s'intéressait désormais à lui et qu'il craignait pour sa vie. Je n'aurais peut-être pas pris cela en considération, s'il n'y avait eu la récente série de meurtres dont vous avez pu lire les récits dans les journaux.

Quelle que soit la vérité sur cette affaire, je suis inquiet pour mon ami et vous serais extrêmement reconnaissant si vous pouviez y jeter un coup d' il, au moins en parlant à Elliot en tant que tierce partie désintéressée, et me rassurer si tout va bien. Je sais que c'est là une grande faveur vous demander, mais je crois que vous êtes réellement les seuls à pouvoir m'aider.

Dans l'attente de votre réponse, veuillez agréer, chers messieurs, mes salutations distinguées,

Frederick Davis.

NOTE : Au dos de la lettre se trouvent les indications pour se rendre à la maison de Davis.

Lettre de Frederick Davis (arrivée le 18 juin)

Une visite de Whitby

De beau matin, Frederick Davis propose volontiers aux investigateurs une visite guidée de la ville. Lorsqu'ils arrivent en haut des AbbeySteps, il montre aux investigateurs différents endroits de ce superbe point de vue. S'ils insistent pour se rendre chez Elliot Elder, ils ne reçoivent aucune réponse : ce dernier ne reviendra pas avant les premières heures de la matinée du lendemain. Essayez de faire en sorte que les investigateurs soient de retour à East Cliff House entre-temps : Davis ne veut pas que son ami soit dérangé au beau milieu de la nuit.

S'ils ont besoin d'un hébergement supplémentaire, tout est disponible, des hôtels assez chics aux mornes pensions, en fonction bien sûr des moyens financiers dont ils disposent. Les investigateurs peuvent se livrer à certains passe-temps de bord de mer, ou faire des courses auxquelles ils pourraient avoir pensé (peut-être l'achat de cartes ou de guides), à la discrétion du gardien. La visite se termine dans la soirée avec les *fish and chips* de la friterie préférée de Davis, sur Church Street.

Ils mangent tout en flânant sur Henrietta Street et sur la jetée à l'est via les Old SparSteps, alors qu'il commence à faire sombre. Les marches sont étroites et on voit directement la mer. Quiconque rate son test de *Santé Mentale* décide que la vue est meilleure depuis la plage à proximité. Ceux qui sont en train de monter les marches doivent réussir un test d'*Agilité* pour éviter de trébucher. L'investigateur qui le rate en obtenant le nombre le plus élevé (ou quiconque obtient une maladresse) tombe à la mer. Demandez à cette personne d'effectuer un test d'*Athlétisme* – elle commence à se noyer en cas d'échec. Si le test est réussi, demandez alors à l'investigateur d'effectuer un test en opposition de sa FOR contre une FOR de 20 sur la Table de Résistance. S'il est réussi, la personne en train de se noyer arrive à se maintenir en position, mais sans parvenir à se rapprocher du rivage. Si le test échoue, elle se sent emportée vers le large. Tous ceux qui sautent pour la secourir subissent le même sort. Il n'y a aucun bateau ni bouée de sauvetage à proximité.

Les nageurs doivent réussir un test d'*Endurance* ; sur un échec, ils perdent temporairement un point de CON à cause du froid – nous sommes dans la mer du Nord ! Répétez cette opération pendant au moins deux rounds, jusqu'à ce que la situation paraisse désespérée, puis les investigateurs semblent tout à coup propulsés sur la plage par une grosse vague. Quiconque réussit un test d'*Intuition* se rend compte qu'ils auraient normalement dû être au contraire entraînés plus loin vers le large. Toute personne présente sur la plage et réussissant un test de *Trouver Objet Caché* confirme ce fait ; sur une réussite critique, elle a même la nette impression que les nageurs ont été projetés – mais par quoi, elle n'en est pas certaine ; perte de 0/1D3 points de SAN pour le fait d'avoir vu cela. Si un nageur réussit un test d'*Intuition*, il a le souvenir fugace de mains le saisissant et le projetant, provoquant chez lui une perte supplémentaire de 1/1D3 points de Santé Mentale, même s'il se souvient surtout du froid, de l'humidité, et de la confusion.

Les Profonds sont responsables de ce sauvetage, non pas par souci d'un quelconque bien-être du nageur, mais parce que l'un des leurs a récemment été tué et qu'ils ne veulent pas d'un canot de sauvetage ni d'une personne effectuant des recherches autour de la jetée alors qu'ils sont rassemblés en masse. Ceux qui marchent jusqu'au bout de la jetée peuvent tenter un test de *Trouver Objet Caché*. S'ils le réussissent, ils aperçoivent des têtes de phoques s'agiter dans l'eau. Ceux qui obtiennent une réussite spéciale ou critique sont moins sûrs qu'il s'agisse de phoques. Alors qu'ils reviennent par les AbbeySteps, en s'arrêtant au sommet pour jeter un dernier regard sur la ville, ils remarquent que c'est une belle nuit claire et étoilée.

Demandez aux joueurs d'effectuer des tests d'*Écouter*. Ceux qui le réussissent entendent des bruits de chevaux s'approchant de la route derrière eux. S'ils continuent à regarder, ils voient alors s'approcher de l'église un cortège funèbre composé d'une voiture noire tirée par six chevaux noirs menés par des cochers habillés en noir. La voiture est flanquée de deux cavaliers, également vêtus de noir et montant des chevaux noirs. Le cortège s'arrête, la portière s'ouvre et un groupe de personnes en deuil vêtues de noir sortent et pénètrent à pied dans le cimetière. Elles s'arrêtent en arrivant devant une tombe fraîchement creusée (si les investigateurs lisent ce qui est indiqué sur la pierre tombale, il s'agit de celle de Gabriel Ward – il n'y a pas de cercueil à l'intérieur), en font trois fois le tour et remontent dans la voiture. Une fois dedans, le cortège se remet en branle vers les marches, puis se met à les descendre à une vitesse vertigineuse, tournant à droite le long d'Henrietta Street, pour finalement disparaître à un tournant et plonger de la falaise.

Les participants font comme si les investigateurs n'étaient pas là et ignorent toutes les questions qui leur sont posées. Si un investigateur essaie d'en toucher un, sa main passe à travers, un spectacle qui lui cause une perte de 1/1D6 points de Santé Mentale. La même chose s'applique à la voiture s'ils se mettent en travers de son chemin.

Une visite de Whitby



Toute personne ayant perdu des points de CON dans la mer ne récupère qu'en prenant un bon bain chaud de retour à son logement ou à East Cliff House.

Cela devrait également permettre de les dissuader d'aller voir Elliot Elder jusqu'au lendemain.

Elliot Elder

La troisième journée devrait comprendre la visite à Elliot Elder. Sa maison est située sur Prospect Hill, mais quand les investigateurs y arrivent, ils ont une surprise.

Si c'est le matin, ils n'obtiennent aucune réponse même en sonnant la cloche ou en frappant à la porte. S'ils jettent un coup d'œil à l'arrière de la maison, ils voient qu'une fenêtre à l'étage a été brisée. Ils peuvent essayer d'entrer en passant par cette vitre cassée (ce qui nécessite deux tests d'*Athlétisme*), tenter de crocheter la serrure de la porte d'entrée (sans succès : la clé est toujours dans la serrure de l'autre côté), ou appeler la police.

Si un investigateur parvient à escalader le mur et à pénétrer dans la maison, il peut ensuite faire entrer les autres par la porte avant, ce qui leur donne une chance de jeter un coup d'œil avant l'arrivée de la police.

Cette dernière est finalement appelée par un voisin et donc, si les investigateurs ne font pas le guet et ratent un test de *Volonté*, la police les découvre dans la maison, les arrête comme suspects et les conduit au poste de police sur Albion Terrace.

Il va leur falloir réussir quelques sérieux tests de *Persuasion* pour convaincre la police de les relâcher, car ils sont les seuls suspects qu'elle ait sous la main. Jouez cela tant que cela en vaut la peine ; si les investigateurs s'échappent et deviennent des criminels recherchés, cela rendra la campagne encore plus intense.

Si les investigateurs appellent eux-mêmes la police ou n'arrivent pas avant l'après-midi, alors que la police est déjà là, ils découvrent qu'Elder avait nommé Frederick Davis comme la personne la plus proche de lui, de sorte qu'on les autorise à accéder à la maison. L'essentiel de ce qui suit sera encore là, à l'exception du corps qui a été transporté à la morgue.

Tom Jenkins arrive avec la police et commence à essayer de gagner les bonnes grâces des investigateurs dès qu'il découvre qui ils sont et pourquoi ils sont ici.

La Maison d'Elliot Elder

Le bureau

Il faut réussir un test de *Trouver Objet Caché* pour chacun des éléments suivants :

- Son journal. Il demandera un peu de lecture, car il est rempli d'abréviations personnelles et de raccourcis, un peu désorganisé et très épais. Il est en revanche indexé avec une grande attention.

- Des récipients contenant divers produits chimiques. Un test de *Sciences formelles : chimie* révèle qu'il n'y a ici rien de rare ni d'insolite, sauf le fait de se trouver en grande quantité dans un bureau.

- Des photographies de plusieurs bâtiments ou personnes, et une représentant quelque chose de difficile à distinguer, comme si elle avait été sous-exposée.

- Une feuille manuscrite comportant plusieurs noms bizarres et ressemblant à un ensemble d'instructions destinées à la réalisation de certains produits chimiques. Un test d'*Intuition* indique que ces ingrédients chimiques correspondent à ceux trouvés ci-dessus.

Le contenu du bureau est présenté plus en détail dans la partie « Les sources d'information ».



La chambre à coucher

La porte de la chambre à coucher est ouverte et sa serrure endommagée, bien que la porte n'était pas verrouillée.

La clé se trouve encore dans la serrure à l'intérieur. Le lit est défait, et il y a dessus et sur le sol du verre cassé partout. La fenêtre – et pas seulement la vitre, mais également l'encadrement – a été brisée de l'extérieur. Un test d'*Intuition* réussi – si les investigateurs n'ont d'ailleurs pas déjà essayé par eux-mêmes – confirme qu'atteindre cette chambre n'est pourtant pas une escalade facile.

La table de nuit se trouve à côté, elle aussi en morceaux. Une inspection plus minutieuse (tests de *Trouver Objet Caché* et d'*Intuition*) révèle que les dégâts causés ne sont pas ceux qui auraient été infligés si elle avait été simplement jetée contre le mur. Il semble qu'elle ait bel et bien été mise en pièces, ce qui a sans doute nécessité plus que la force humaine normale.

En dehors d'une penderie contenant des vêtements assez standards, le seul autre meuble de la pièce est une petite armoire située à côté du lit, qui est haute, peu profonde et vide. Un test d'*Intuition* révèle qu'il s'agit sans doute d'une armoire à fusil, destinée très probablement à un fusil de chasse, un meuble pratiquement inconnu en dehors des fermes ou des grandes maisons de campagne.



Le corps d'Elliot Elder

Le palier

Le mur ici est endommagé ; un test d'*Intuition* suggère que c'est le résultat d'un tir de fusil de chasse. Si on inspecte l'endroit ou réussit un test de *Trouver Objet Caché*, on trouve quelques restes de ce qui a été abattu. Un test de *Sciences de la vie : biologie* montre qu'ils ne sont certainement pas humains, mais restent impossibles à identifier.

La salle de séjour

Le corps a été retrouvé ici. Que ce soit dans la maison ou à la morgue, Frederick Davis l'identifie comme étant celui d'Elliot Elder. Si le corps est toujours là quand les investigateurs entrent dans la maison (ou s'ils parviennent à y accéder plus tard), ils se rendent compte qu'il a été vidé de son sang et est couvert d'ecchymoses et de blessures par perforation non identifiables, ce qui implique pour eux une perte de 1/1D6 points de Santé Mentale.

Un fusil de chasse se trouve à côté du corps ; les deux canons contiennent encore des cartouches vides. L'homme est en pyjama et il y a deux cartouches de fusil de chasse dans la poche de son haut.

La cuisine

L'une des armoires a été ouverte avec suffisamment de force pour que cela endommage les charnières. Une partie de son contenu, des ingrédients destinés à la cuisson, est éparpillée au sol. Un test de *Trouver Objet Caché* révèle deux cartouches de chasse vides (ou, si la police est déjà passée, des marques à la craie indiquant leur position).

L'entrée

Des tests de *Trouver Objet Caché* révèlent par terre, au pied de l'escalier, deux nouvelles cartouches de fusil de chasse utilisées, et une substance disons… plus biologique sur les deux murs à côté de l'escalier. Un test d'*Intuition* l'identifie comme étant la même substance que sur le palier. Il y a également de la farine sur le sol entre la cuisine et les portes de la salle de séjour.

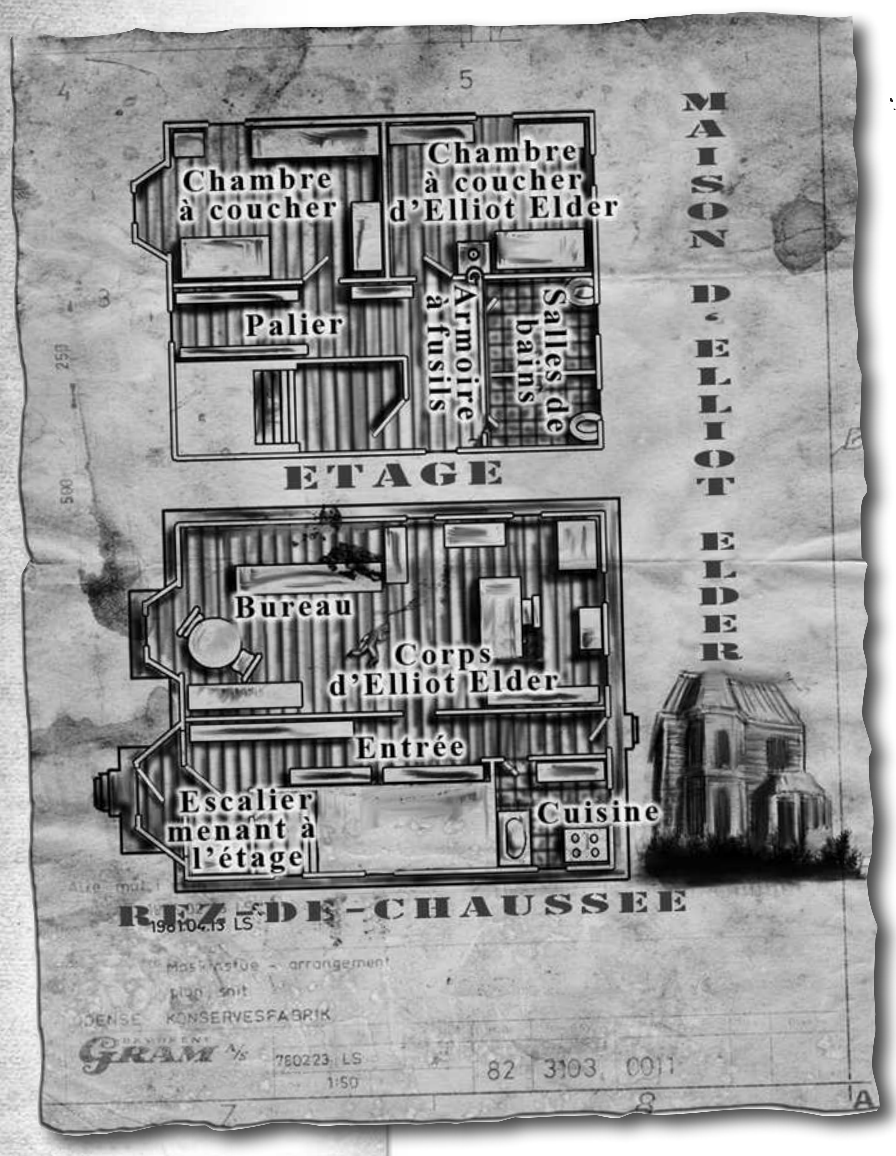
Un test de *Trouver Objet Caché* permet de repérer dedans un ensemble d'empreintes allant de la cuisine à la salle de séjour.

Une réussite spéciale montre également quelques autres marques étranges. Si ces dernières sont identifiées, un test normal de *Trouver Objet Caché* permet de découvrir des traces similaires dans la salle de séjour. Un test de *Pister* indique qu'elles ne proviennent d'aucun animal connu.

La question cruciale que les investigateurs devraient se poser (et s'ils ne le font pas, c'est la police qui le fera), est la suivante : si Elliot Elder était en train de fuir son agresseur en dévalant l'escalier et a eu le temps de saisir un sac de farine, alors pourquoi n'est-il pas simplement sorti par la porte de devant ?

Elle était certes verrouillée, mais la clé se trouvait dans la serrure (l'une des précautions prises par Elder). La réponse est sans doute qu'être à l'extérieur aurait donné un avantage à un ennemi invisible. Elliot Elder a réalisé que sa seule chance de survie était de rester dans les limites étroites de sa maison et d'utiliser de la farine.

L'enquête commence maintenant pour de bon.



Les sources d'information

Le contenu du bureau d'Elliot

Les récipients de produits chimiques

Ce sont les « produits chimiques et ingrédients courants » nécessaires à la confection de la *Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste*. Il y a ici plusieurs kilogrammes de ces produits chimiques, suffisamment en tout cas pour confectionner trois séries de seize doses de *Poussière Funeste*.

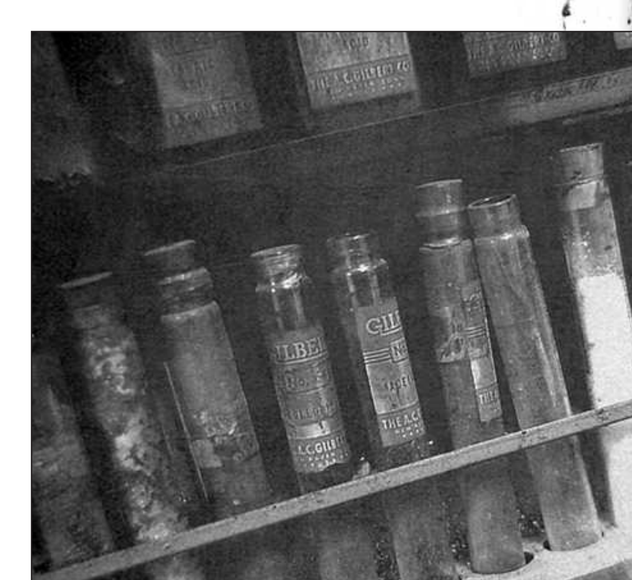
Si les investigateurs décident de préparer eux-mêmes la *Poussière*, un test réussi de *Sciences formelles : chimie* ou de *Sciences de la vie : pharmacologie* est nécessaire pour produire chaque lot. C'est le gardien qui doit effectuer ces tests et en noter les résultats, car les joueurs ne pourront savoir si la *Poussière* fonctionne que lorsqu'ils l'utiliseront.

La feuille manuscrite

Elle contient une liste de sorts dont Elliot Elder discutait avec Seth Gray la nuit d'avant. Ils essayaient de définir lequel serait le plus utile à les protéger, en fonction de ce qu'ils savaient de leur ennemi. Gray est expert sur ce genre de choses, comme les investigateurs devraient le découvrir dans le chapitre suivant. Le sort de *Poussière Funeste* a finalement été choisi car il semblait être le plus immédiatement utile (ce qu'il aurait très bien pu être en effet, si l'attaque avait eu lieu une nuit plus tard).

La feuille comporte les lignes énigmatiques suivantes, accompagnées de notes destinées au gardien entre parenthèses.

- *Expulser un Shan* (c'est la première fois que les investigateurs voient ce nom).
- *Contacter Profond ? Non !*
- *Invoquer un esprit de l'air? Certainement pas* (« esprit de l'air » signifie ici Vampire stellaire ; aucun des deux hommes ne s'est rendu compte qu'il contenait un élément de contrôle en même temps que celui d'invocation, ou ils l'auraient certainement pris davantage au sérieux).
- *Poudre d'Ibn-Ghazi– plus tard* (Gray a réuni l'essentiel des ingrédients pour la confectionner chez lui, mais pas encore la totalité. Compte tenu des circonstances, la *Poudre* n'aurait de toute façon été d'aucune aide pour Elliot).
- *Le Signe de Voor peut « rendre visible l'invisible » ???????*
- *Guérison immédiate*
- *Bannissement d'YdeEtad – trop long, trop de personnes impliquées*
- *La Poussière Funeste* (d'Hermès Trismégiste) (Celui-ci est décrit intégralement et peut permettre en effet de produire la *Poussière* si l'on suit correctement ses indications. La liste des ingrédients correspond à l'ensemble de produits chimiques conservés dans le bureau. Mais il faut un test d'*Intuition* ou de *Sciences formelles : chimie* pour en être certain, car les termes utilisés sont archaïques et non immédiatement reconnaissables.



Seth Gray a consacré un temps considérable à comprendre le processus nécessaire et venait juste d'achever cette tâche. C'était la raison principale de la visite d'Elder, mais il n'a pas eu le temps de préparer la *Poussière* avant l'attaque. Gray portera volontiers cet élément à la connaissance des investigateurs).

Les photographies

Aucune ne porte d'annotation : il n'est jamais venu à l'esprit d'Elliot que quelqu'un d'autre aurait besoin de savoir qui étaient les personnes sans être là pour le leur dire.

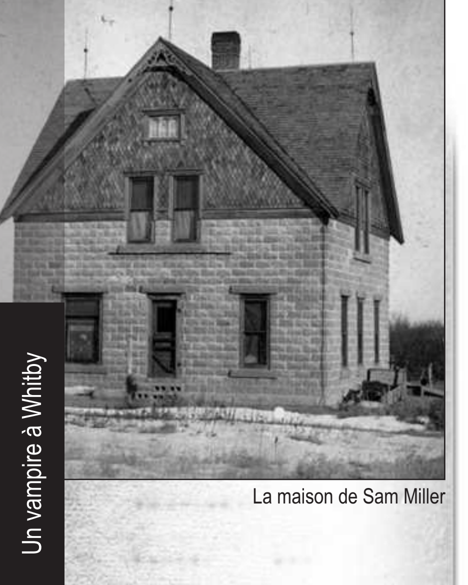
Les personnes

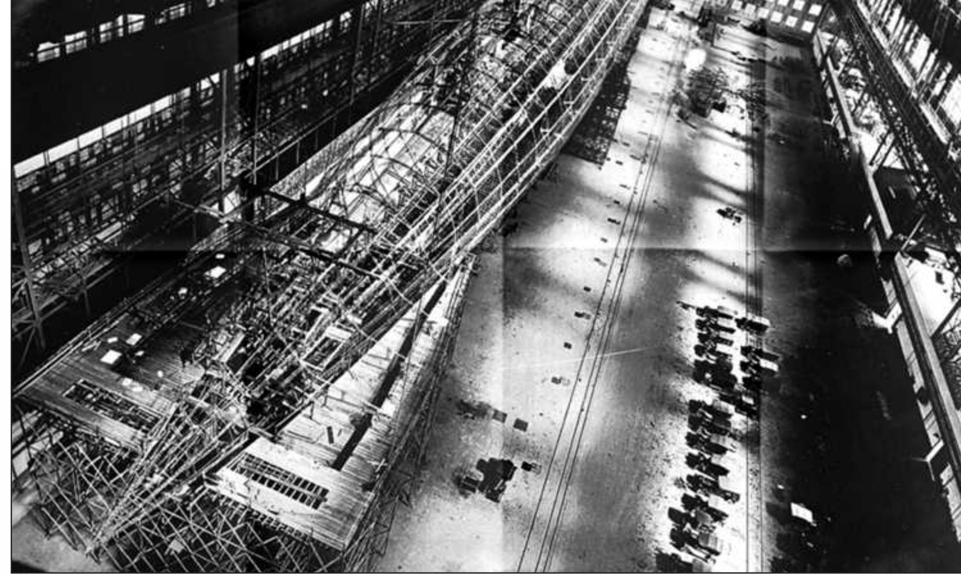
Ce sont des photographies de tous les passagers adorateurs, à l'exception du Porteur. Décrivez-en autant que nécessaire.

L'une a été découpée dans les pages mondaines d'un journal et indique le nom d'Amanda Freeman-Danby, qui a été souligné. Eric Todd apparaît également sur cette photo, en arrière-plan. Il n'est pas nommé, mais son visage a été entouré.

- Expulser un Shan
- Contacter Profond ? Non !
- Invoquer un esprit de l'air? Certainement pas
- Poudre d'Ibn-Ghazi- plus tard
- Le Signe de Voor peut « rendre visible l'invisible » ???
- Guérison immédiate
- Bannissement d'YdeEtad - trop long, trop de personnes impliquées
- La Poussière Funeste (d'Hermès Trismégiste)




La maison de Sam Miller


Usine de dirigeables à Cardington

Les bâtiments

- Les hangars des dirigeables à Cardington. L'un des investigateurs peut les identifier en réussissant un test de *Connaissance*.

- Une maison du début du XX[e] siècle. Son numéro est clairement visible. Il s'agit de la maison de Sam Miller à Shortstown, à Cardington plus précisément. Il est hautement improbable que l'un des investigateurs la reconnaisse.

- Tous les bâtiments attaqués par des Vampires stellaires. L'une de ces photographies a été prise de nuit au flash. Elle montre une fenêtre brisée et quelque chose d'impossible à identifier et, à première vue, apparaît floue, sous-exposée ou manquant de mise au point. Un test de *Photographie* réussi révèle que ce n'est pas le cas, et que ce qui est représenté ressemblait exactement à cela ; 1/1D3 points de perte de SAN pour en prendre conscience (Elder s'était rendu à la maison de Michael Green pour le prévenir et surprit à la place la créature sortant par la fenêtre, encore légèrement visible du sang absorbé).

Les empreintes de pas



Les empreintes de pas

Un gros plan sur des empreintes de pas sur une plage, prises de nuit avec un flash. Elles ont été faites par des Profonds la nuit où Gabriel Ward a été tué. Un test de *Pister* ou de *Sciences de la vie : histoire naturelle* révèle que ces empreintes ne sont ni humaines, ni réalisées par aucune autre créature normale. Si les investigateurs réussissent un test d'*Intuition*, ils réalisent qu'elles semblent conduire de la maison située au bout d'Henrietta Street, descendre sur la plage, puis entrer dans la mer. Une deuxième série d'empreintes, de même type.

Un test d'*Intuition* suggère que la photographie n'a pas été prise à Whitby. Un test de *Connaissance*, s'il est approprié pour l'investigateur, permet d'identifier le lieu comme étant Staithes, un village de pêcheurs situé juste en remontant la côte depuis Whitby. Si on lui pose la question, Frederick Davis reconnaît l'endroit.

Le journal d'Elliot Elder

Le journal n'a jamais été destiné à être lu par quelqu'un d'autre qu'Elder lui-même et il est aussi difficile à déchiffrer que bon nombre de tomes du Mythe. On y trouve des renvois confus, des termes abrégés, et les entrées sont fragmentaires et presque énigmatiques. La « sténographie » utilisée est propre à Elder et difficile à lire, même par quelqu'un en ayant les compétences.

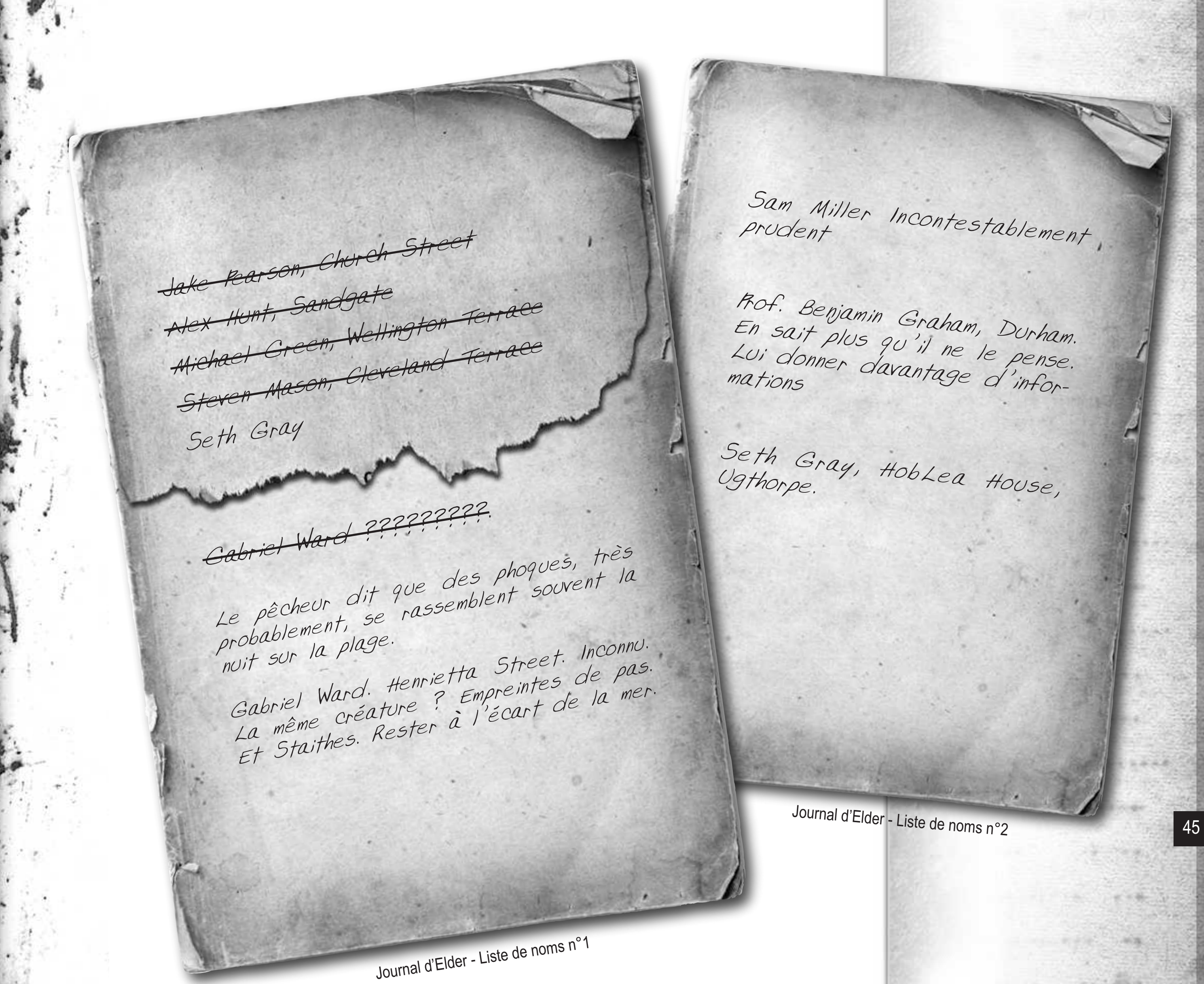
Chacune des entrées suivantes nécessite de réussir un test de *Langues : anglais* -20 %, ou de *Métier : sténographie* si quelqu'un la possède, et il faut une journée pour l'étudier. Le journal ne peut être lu que par une seule personne à la fois. Il peut être utilisé par le gardien comme un élément lui permettant de fournir aux joueurs des informations supplémentaires ou des conseils au cas où ils se retrouveraient complètement bloqués dans leur enquête, ou seraient de manière évidente et inextricable sur la mauvaise voie.

• Une liste de noms (cf Journal d'Elder - Liste de noms n°1 p. 45). Il s'agit des membres du groupe d'investigateurs d'Elder. Ils ont tous été biffés (puisqu'ils sont maintenant morts), à l'exception du dernier. Les quatre premiers noms ont tous des adresses à Whitby. Les investigateurs les reconnaissent sur un test de *Connaissance* s'ils ont parcouru les coupures de journaux appropriées, ou sur la carte s'ils en ont acheté une et pensent à la consulter.

Frederick Davis connaît ces noms, mais, encore une fois, ne le dira aux investigateurs que s'ils le lui demandent. L'adresse du cinquième nom a été déchirée par Elder à titre de précaution. Il y a deux autres renvois pour Gabriel Ward un test d'*Intuition* pour chacun révèle leurs emplacements.

Elliot Elder a demandé à Gabriel Ward son avis sur les choses qu'il avait aperçues dans l'eau, sans savoir qu'il ne parlait précisément pas à la bonne personne, et n'a pas compris les raisons de sa mort.

• Une autre liste de noms (cf Journal d'Elder - Liste de noms n°2 p. 45). Les deux premiers sont des personnes qu'Elder avait identifiées comme étant des contacts potentiels. L'adresse du troisième nom est liée à d'autres informations et sera donc plus difficile à trouver que les autres. Si on le lui demande, Frederick Davis sait où se trouve Ugthorpe, mais il ne s'est jamais rendu chez Seth Gray. Si les investigateurs consultent une carte adéquate tout en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*, ils trouvent le village et la maison.



~~Jake Pearson, Church Street~~
~~Alex Hunt, Sandgate~~
~~Michael Green, Wellington Terrace~~
~~Steven Mason, Cleveland Terrace~~
Seth Gray

~~Gabriel Ward~~ ?????????

Le pêcheur dit que des phoques, très probablement, se rassemblent souvent la nuit sur la plage.

Gabriel Ward. Henrietta Street. Inconnu. La même créature ? Empreintes de pas. Et Staithes. Rester à l'écart de la mer.

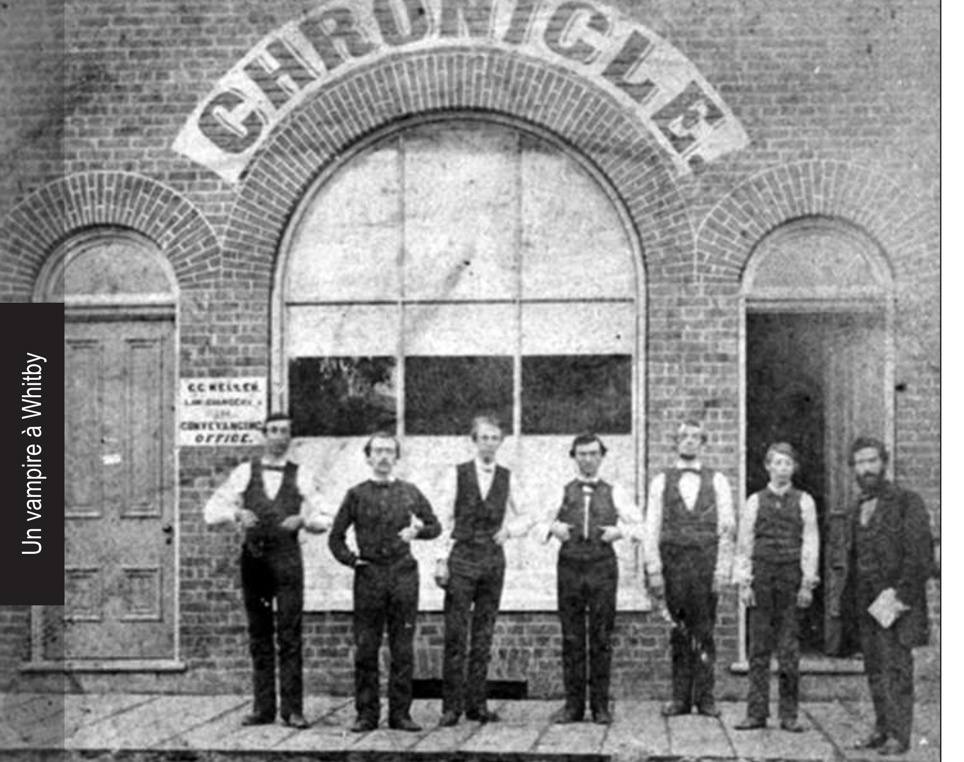
Journal d'Elder - Liste de noms n°1

Sam Miller Incontestablement, prudent

Prof. Benjamin Graham, Durham. En sait plus qu'il ne le pense. Lui donner davantage d'informations

Seth Gray, HobLea House, Ugthorpe.

Journal d'Elder - Liste de noms n°2



Le journal local

Il s'agit de *La Gazette de Whitby.* Normalement, un journal devrait être prudent sur le fait de divulguer des informations sur les meurtres récents à des gens venant de l'extérieur. Pourtant, Tom Jenkins fait tout pour apparaître extrêmement serviable. Si les investigateurs ne l'ont pas déjà rencontré, c'est ici qu'il se présente. Il gardera un œil vigilant sur eux, en leur proposant de les accompagner pour leur apporter l'aide qu'il pourra, sous le prétexte que cela leur donnerait une vision plus large sur l'histoire des meurtres. En réalité, il veut se servir d'eux pour en apprendre davantage qu'il ne pourrait découvrir seul, tout en essayant en même temps de les mettre sur une fausse piste.

Il adopte en tout temps une attitude cynique, suggérant des explications banales au sujet de tout ce qu'ils découvrent et dénigrant les habitants de Whitby comme des personnes désespérément superstitieuses.

Pour montrer au départ sa bonne foi, Jenkins guide les investigateurs dans les coupures de la presse locale, qui fournissent davantage de détails que celles tirées des journaux nationaux et apportent des éléments tels que les adresses, le nom de certains témoins, les dates et heures approximatives des meurtres. Les articles semblent toutes livrer la même histoire : les corps complètement vidés de leur sang, l'absence de toute empreinte digitale, des entrées par effraction, et des témoins n'ayant pas aperçu le tueur. La plupart des articles suivent l'idée selon laquelle il s'agit « simplement d'un cambrioleur ». Ils remettent en question les preuves découvertes et suggèrent que les témoins ont été influencés par les histoires de vampires. Si les investigateurs disent qu'ils effectuent des vérifications ou sur un test d'*Intuition* réussi, ils remarquent que l'ensemble de ces articles est écrit par un certain Tom Jenkins, qui essaie de brouiller les pistes. Le peu d'articles rédigés par d'autres journalistes suivent des approches différentes. Certains suggèrent un accès par des fenêtres à l'étage et au moins une lutte. Un test d'*Intuition* montre que les meurtres ont tous eu lieu durant la nuit. Si les investigateurs pensent à examiner de manière plus détaillée la chronologie des attaques et consultent les bulletins météorologiques, ils découvrent que les meurtres ont tous eu lieu par des nuits claires et sans nuages. Un test de *Bibliothèque* réussi dans la bibliothèque de Whitby fournit la même information.

Les victimes et les dates sont les suivantes :
- Jake Pearson, 5 juin
- Alex Hunt, 7 juin
- Michael Green, 12 juin
- Gabriel Ward, 16 juin
- Steven Mason, 18 juin

La police

Si les investigateurs ont des contacts avec la police, éventuellement à la suite de l'enquête de Shelborough, ils peuvent être en mesure de travailler en lien avec elle. Sinon, en réussissant un test de *Persuasion* (peut-être en prétendant être des détectives consultants engagés par Frederick Davis), ou de *Crédit* (si leur compétence est supérieure à 50 %), ils réussissent à obtenir au moins une entrevue avec la police.

Comme ils le découvriront, c'est en partie parce que l'homme auquel ils parlent, l'inspecteur Needham, n'a strictement aucune piste. En discutant de l'affaire avec lui, il est important (test de *Psychologie* pour s'en rendre compte) qu'ils ne lui donnent pas d'explications farfelues. Needham est en effet très chatouilleux sur ce genre de choses.

Si les investigateurs parviennent à lui faire bonne impression, ils peuvent obtenir de lui les informations suivantes.
- Les personnes sont bien décédées d'une perte totale de sang. Dans tous les cas, il y avait de nombreuses blessures par perforation. Le pathologiste, amené de York, n'avait jamais rien vu de tel.
- Il y avait des traces d'effraction, mais pas toujours au niveau des portes, pourtant les passages les plus accessibles. Les fenêtres empruntées étaient pour la plupart situées aux étages supérieurs, et l'une au moins aurait été plus ou moins impossible à atteindre sans une très haute échelle.
- Les victimes n'ont entre elles aucun lien apparent.
- Les attaques ont eu lieu à des dates apparemment aléatoires.

Les témoins oculaires

Les témoins oculaires peuvent être trouvés en s'en enquérant sur les scènes de crimes, en parcourant les journaux, auprès de Tom Jenkins ou de l'inspecteur Needham.

Leurs récits contredisent l'approche du journal tendant à discréditer les événements. Voici une liste des noms et adresses, d'abord des victimes, puis des témoins, la date du meurtre et les informations pouvant être obtenues par le biais d'un test de *Persuasion*, de *Baratin* ou de *Crédit*. Il est également fait mention des explications différentes de Jenkins – énoncées par l'intéressé lui-même s'il est avec eux, ou de ses articles de journaux si ce n'est pas le cas.

Jake Pearson, 5 juin, 12 Esk Terrace

Témoin : Sean Palmer, n° 13, voisin d'à côté. N'a rien vu et rien entendu, en dépit du fait qu'il avait tout le temps vue de sa fenêtre sur l'entrée et la sortie.

Jenkins : Le témoin a dormi pendant tout ce temps.

Alex Hunt, 7 juin, 55 Sandgate

Témoin : Claire Powell, même adresse, appartement en dessous. A entendu le bris de la vitre, a regardé dehors, n'a rien vu.

Convaincue qu'elle aurait entendu quelqu'un monter ou descendre à l'intérieur ou à l'extérieur, car elle occupe l'appartement du dessous, mais cela n'a pas été le cas. Elle a pourtant bien perçu des bruits de lutte, et, quand elle a regardé dehors aussitôt après, elle a eu l'impression fugitive de quelque chose.

Toutefois, c'était peut-être le reflet d'une lumière, car cela a disparu presque aussitôt que c'était apparu et elle est catégorique : si quelque chose s'était trouvé là, elle l'aurait certainement vu.

Jenkins : La fenêtre s'est brisée dans la lutte ; le tueur a simplement emprunté l'escalier et Claire Powell n'accepte pas l'idée selon laquelle elle n'a rien vu ni entendu.

Michael Green, 12 juin, 18 Wellington Terrace

Témoin : Claire Powell, n° 20, voisine d'à côté. N'a rien vu, mais a entendu un horrible « gloussement ».

Jenkins : a entendu un rire frénétique, ce qui appuie la théorie du cambrioleur psychotique.

Steven Mason, 16 juin, 99 Cleveland Terrace

Il s'agit du meurtre décrit dans la coupure tirée de *La Gazette*.

Témoin : Molly Robertson, 4 Park Place, qui passait par là en rentrant du pub et à ce moment-là.

Si les investigateurs frappent à sa porte, ils n'obtiennent aucune réponse. S'ils interrogent les voisins, ces derniers leur répondent qu'elle se trouve en ce moment au pub *L'Ancre*, sur Tate Hill.

Jenkins : Elle rentrait du pub – il n'y a rien à dire de plus. Il refuse de se rendre à *L'Ancre* : « J'ai mieux à faire que de parler à tous ces marins ivres et superstitieux », et tente de dissuader les investigateurs d'y aller, ainsi que de jeter un coup d'œil à Cleveland Terrace. S'il n'arrive pas à les convaincre, il part avec un dernier commentaire désobligeant à propos de la superstition qui n'est qu'une perte de temps.

Si les investigateurs veulent jeter un coup d'œil au bâtiment, ils devront l'examiner depuis la ruelle passant par derrière, car la pièce dans laquelle l'attaque a eu lieu se trouve précisément à l'arrière. S'ils réussissent un test d'*Intuition*, ils peuvent établir que l'accès a dû se faire par une fenêtre du deuxième étage sur un mur sans relief, impossible à atteindre sans échelle. Il n'y a pas d'escalier de secours, ce qui contredit le compte rendu de *La Gazette de Whitby*.

Si les investigateurs se rendent à *L'Ancre*, ils constatent que Molly ne s'y trouve pas ; s'ils interrogent le patron, il leur répond qu'elle sera là plus tard. S'ils attendent au pub, c'est l'occasion pour eux de discuter avec les gens du coin. Ce sont des pêcheurs de la rive est de l'Esk et ils sont tous convaincus que quelque agent surnaturel est à l'œuvre.

Si les investigateurs leur en donnent la possibilité, ils les régalent avec des histoires de fantômes. Par exemple, le fait de se tenir debout sous le porche de l'église locale la veille de la Saint Michel (24 avril) permet de voir les esprits de tous ceux qui, dans la paroisse, mourront dans l'année.

Si les investigateurs mentionnent le cortège funèbre qu'ils ont vu durant leur deuxième nuit, on leur répond que chaque fois qu'un pêcheur meurt et est enterré à Whitby, on aperçoit en effet une grandiose procession funéraire spectrale qui procure à un homme pauvre les riches funérailles qu'il méritait. Perte de 0/1D3 points de *Santé Mentale* en entendant cela – si les investigateurs ne l'ont pas déjà deviné.

Au moins un vieillard mentionne de vieux contes évoquant des choses qui se trouvent dans l'eau, des choses dont il vaut mieux ne pas se mêler, si bien qu'elles ne figurent même pas dans le folklore par crainte. Un autre affirme que ceux qui les mentionnent disparaissent généralement.

Si les investigateurs se renseignent au sujet de Gabriel Ward, on leur répond qu'il passait beaucoup de temps seul, ne parlait pas beaucoup avec les autres et allait toujours pêcher en solitaire, jamais avec la flotte de pêche. Un vieux pêcheur ajoute qu'il était souvent curieusement chanceux quand tout le monde rentrait bredouille (les Profonds savent toujours où le poisson se trouve). Un autre parle à ce sujet de contes de pêcheurs et fait une blague à propos de celui-ci qui est parti.

Si les investigateurs posent la question, le bateau de Ward s'appelle le Triton. La plupart disent qu'il semblait un peu bizarre, certains qu'il était peut-être « handicapé ».

Après quoi tout le monde s'accorde sur le fait que « quelque chose ne tournait pas rond chez lui » et que cela avait tendance à s'aggraver ; peut-être qu'il n'en avait plus pour longtemps à vivre et qu'il est parti en mer pour éviter le pire. Tout cela déclenche une discussion, incluant les investigateurs s'ils le désirent, portant sur les avantages et les inconvénients du suicide d'un point de vue moral, et la conversation se met alors à dériver loin de Gabriel Ward.

Ces histoires et avis viennent de plusieurs personnes différentes et peuvent prendre un certain temps, distrayant les joueurs jusqu'à l'arrivée de Molly.

Quand elle se montre enfin, les investigateurs découvrent qu'elle est serveuse ici et absolument à jeun. Le propriétaire n'a pas réalisé qu'ils ne le savaient pas et leur dit qu'elle est strictement abstinente. Elle parle avec eux volontiers de l'incident. Elle leur dit qu'elle prend souvent un raccourci passant par la ruelle à l'arrière quand elle rentre le soir et n'avait jamais rencontré aucun problème auparavant. Elle a entendu un bris de verre et, en levant les yeux, a vu la fenêtre brisée. Du verre tombait encore et elle entendit alors un déconcertant « gloussement » sonore. Elle passait directement derrière la maison à ce moment et elle est catégorique : elle aurait vu quelque chose s'il y avait eu quelque chose à voir.

Gabriel Ward, 18 juin, Henrietta Street, maison du bout, pas de numéro

Témoin : Andrew Foster, voisin d'à côté. Si les investigateurs ont pensé à le demander à *L'Ancre*, ou s'ils le cherchent par eux-mêmes, ils trouvent le bateau de Gabriel Ward encore amarré au quai de pêche. À bord se trouve le strict minimum de l'équipement nécessaire pour pêcher ; un test de *Connaissance* suggère que c'est même un tout petit peu juste.

Il vaudrait néanmoins mieux que les investigateurs aient une bonne excuse pour explorer le bateau, car on les voit pratiquement de tout Whitby. S'ils l'investissent de nuit, ils doivent réussir des tests de *Discrétion* pour passer inaperçus, et ils sont alors emportés par les Profonds comme décrit ci-dessous.

L'enquête dans la maison de Ward est un peu plus compliquée que les autres et aura des conséquences importantes. Jenkins refuse absolument de s'y rendre et essaye d'en dissuader les investigateurs, cette fois-ci au motif que la mort de Gabriel Ward était un accident et une pure coïncidence par rapport aux meurtres. Pour lui, l'explication est simple : l'homme est parti dans son bateau de pêche seul, la nuit, il a coulé et s'est noyé. C'est tragique, mais cela arrive : nous sommes ici dans un village de pêcheurs et ces décès sont monnaie courante. Il suffit de jeter un coup d'œil aux pierres tombales dans le cimetière pour s'en convaincre (si les investigateurs le font, ils voient effectivement beaucoup de pêcheurs désignés comme « perdus en mer »). Les corps s'échouent rarement dans leur port d'attache, et c'est pourquoi il y a tant de pêcheurs par ici portant une boucle d'oreille en or – pour payer leurs funérailles s'ils se sont échoués dans un port où leur corps ne pourra pas être identifié.

Henrietta Street mène à l'extérieur de Whitby, longe la plage en hauteur et atteint presque l'embarcadère, où il y n'a plus qu'une seule rangée de maisons donnant sur la mer. Situé directement sous East Cliff, le sol est ici très instable, et les maisons au bout de la rangée sont de guingois en raison de l'affaissement du sol. Elles semblent devoir glisser à tout moment dans la mer. La maison au bout est de loin la pire, et c'était celle de Gabriel Ward.

Les empreintes de pas menant directement à l'extérieur de la maison ont été en grande majorité effacées, mais un test de *Pister* réussi permet de les retrouver de l'autre côté de la voie et elles peuvent alors être suivies jusqu'à la plage, où un deuxième test de *Pister* réussi montre des signes que quelque chose était également traîné.

Entrer dans la maison elle-même est une chose simple, car la porte a été arrachée de ses gonds puis remise en place, mais très grossièrement. Tous les autres points d'entrée sont presque aussi faciles d'accès en raison de l'état général de délabrement avancé de la demeure.

À l'intérieur, il y a peu de mobilier, aucun effet personnel et le fourneau n'a pas été utilisé depuis longtemps. Le lit est sale et en désordre ; lui et le reste de la maison dégagent une forte odeur de poisson et d'algues marines. Très peu de choses ont été dérangées : comme il n'y avait pas de corps, la police n'a fait que jeter un coup d'œil superficiel. Les empreintes de pas sont donc encore bien visibles à l'intérieur et un test réussi de *Sciences de la vie : biologie* ou de *Sciences de la vie : histoire naturelle* montre qu'elles proviennent de bipèdes, mais qui ne sont pas humains. S'en rendre compte implique une perte de 0/1D3 points de Santé Mentale.

Le voisin d'à côté, Andrew Foster, est pêcheur comme la plupart des habitants de cet alignement de maisons. Il porte une petite boucle d'oreille en or. Il dit aux investigateurs que Gabriel était bien pêcheur, mais qu'il travaillait toujours seul et était plutôt du genre taiseux. Foster le connaissait depuis son enfance, mais pas très bien. Il a toujours paru un peu bizarre et distant, et encore davantage récemment. Si les investigateurs parviennent à gagner sa confiance, Foster leur dit que Gabriel était toujours un peu négligé, mais qu'il l'était devenu encore plus au cours des derniers mois. Il semblait avoir changé physiquement. Il est d'avis qu'il y avait quelque chose qui ne tournait pas rond chez lui, une sorte de difformité qui envahissait son corps. La nuit en question, il a entendu un grand fracas accompagné d'une sorte d'étrange petit rire étouffé, mais n'a rien vu. Il a craint que la maison ne finisse par s'écrouler dans la mer et s'est caché sous son lit.

Quelques instants plus tard, après s'être enfin couché, il a été réveillé par un autre fracas ; c'était comme si on arrachait la porte d'entrée de Gabriel. Foster a entendu des mouvements dans la maison, puis des bruits de pas s'éloignant à l'extérieur, qui ne sont pas passés devant sa maison : ils doivent donc avoir été dans l'autre sens, en direction de la plage.

Non, il n'a pas alors regardé dehors. C'était plus sage, ajoute-t-il ; des choses étranges continuent à se passer à cette extrémité de Whitby. Il ne s'étendra pas sur le sujet. Si les investigateurs lui demandent son avis, il ne pense pas que le bateau de Gabriel Ward ait pu couler, car c'était un marin expérimenté, la mer était très calme et la nuit sans nuage.

Une sortie en mer

Les Profonds ont surveillé la maison de Gabriel Ward et vu les investigateurs fouiner autour et discuter avec les voisins. Ce qui se passe ensuite dépend du moment où les investigateurs choisissent d'explorer la maison.

S'ils s'y introduisent de nuit, les investigateurs sont interceptés sur-le-champ par les Profonds. Ces derniers encerclent la maison et y pénètrent par la porte avant afin d'enlever autant d'investigateurs qu'ils le peuvent.

Dans le cas contraire, ils viennent les chercher cette même nuit à l'endroit où ils séjournent ; de préférence à East Cliff House, car elle est très isolée. Ils entrent en brisant les portes avant et arrière.

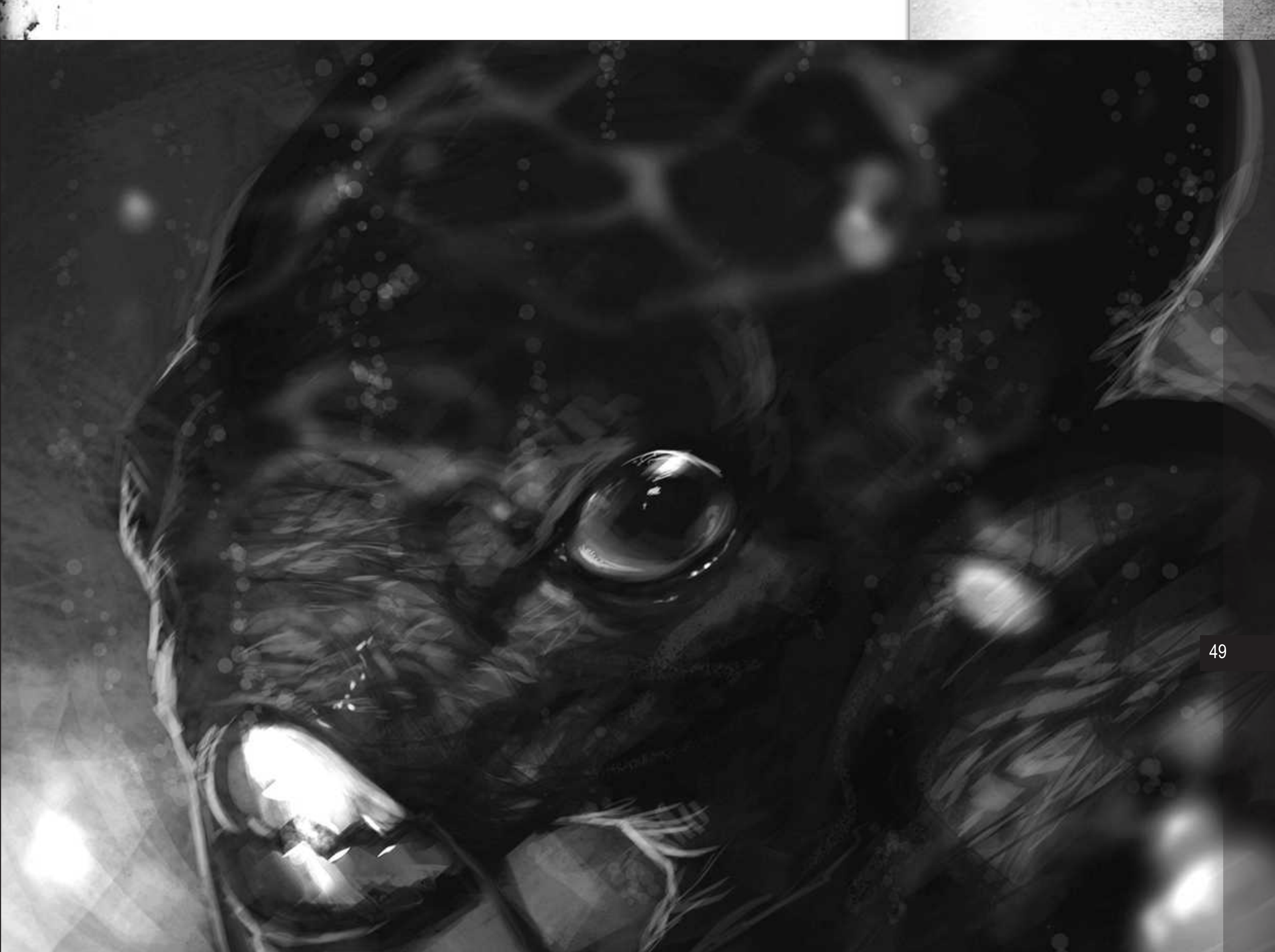
Dans les deux cas de figure, l'attaque est soudaine, imprévisible et faite en très grand nombre. Aucun avertissement n'est donné et les Profonds se déplacent suffisamment vite pour que les investigateurs n'aient qu'un seul round devant eux pour pouvoir réagir – y compris se réveiller s'ils sont en train de dormir. L'attaque est également brève, durant au maximum cinq rounds : les Profonds ne souhaitent pas être remarqués.

Tout investigateur qui n'est pas rapidement découvert est délaissé. Leur meilleure défense – et la seule réaliste – est de *Se cacher*, et la vitesse de l'attaque signifie que chaque investigateur n'a besoin de réussir qu'un seul test de *Se cacher* contre un Profond pour rester dissimulé. Servez-vous de tests en opposition de FOR contre FOR pour la résistance aux prises ; au moins deux Profonds combinent leurs forces contre chaque investigateur.

Rater le test signifie pour l'investigateur qu'il se retrouve immobilisé jusqu'à ce qu'ils atteignent, lui et ses ravisseurs, leur destination. Même si un investigateur parvient à réussir un test d'*Empoignade* contre un Profond, les autres s'emparent simplement des deux combattants et les emportent.

Pour leur part, les Profonds n'attaquent pour blesser qu'en état de légitime défense. Ils ne veulent pas, dans un premier temps, blesser les humains, seulement emmener certains d'entre eux afin de les interroger.

Les investigateurs capturés font un voyage très effrayant à hauteur des vagues, remontant la côte jusqu'à Staithes. Staithes est un petit village de pêcheurs accessible par un chemin escarpé descendant la falaise, comme



INVOQUER/CONTRÔLER UN VAMPIRE STELLAIRE

Des gloussements étranges se font entendre une fois que cette chose invisible se cache à proximité. Le coût en Points de Magie varie ; pour chaque Point de Magie sacrifié, les chances pour que le sort réussisse augmentent de 10 % – un résultat de 96-00 sera toujours un échec.

Chaque lancer du sort coûte en même temps 1D3 points de Santé Mentale. Le lanceur a en outre besoin d'un livre dans lequel sont inscrits les mots du sort. Si le livre est enchanté, les chances de réussite sont augmentées de 10 % par point de POU que renferme le livre. Ce sort ne peut être lancé qu'au cours d'une nuit sans nuages. La créature est invisible, sauf lorsque ses veines se remplissent du sang d'une créature visible.

POUSSIÈRE FUNESTE D'HERMÈS TRISMÉGISTE

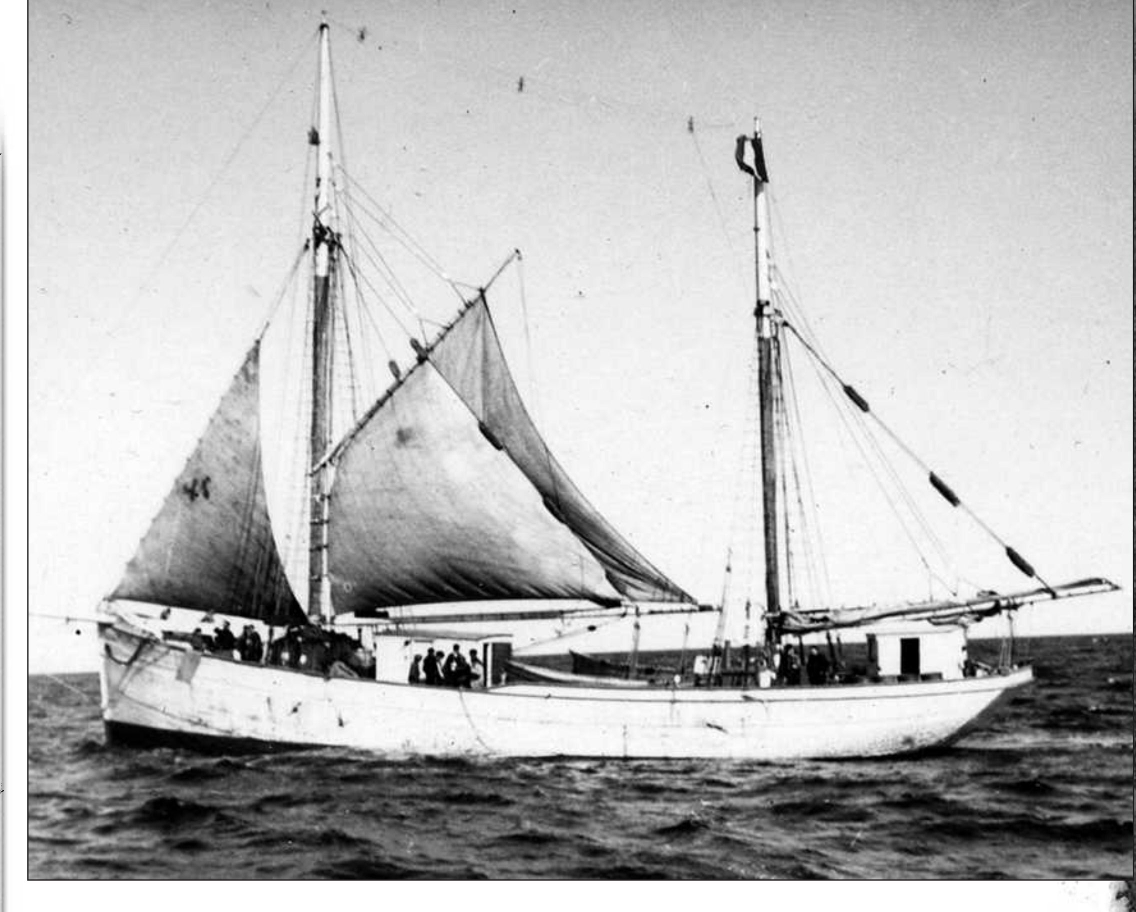
Semblable à la *Poussière de Suleiman*, celle-ci n'affecte que les créatures d'origine extra-terrestre (ce qui exclut les humains, les Profonds, les Goules, les Serviteurs de Glaaki, les Habitants des Sables, le Peuple Serpent, et les Cthoniens – mais pas les Polypes volants, les Choses Très Anciennes, les Mi-Go, les Larves stellaires de Cthulhu, ou les Shoggoths). Lancer le sort créant la *Poussière* coûte 4 Points de Magie et aucun de Santé Mentale ; par la suite, n'importe qui peut utiliser la poudre dorée ainsi créée. Seules les entités les plus redoutables continuent à se battre après l'application de cette poussière puissante.

L'application de la *Poussière* nécessite que la cible se trouve à portée raisonnable. Après un test de Lancer réussi, la *Poussière* brûle la créature extra-terrestre et lui inflige 2D6 points de dégâts. Une armure n'offre aucune protection contre cette *Poussière*. Chaque Lancer de poussière réussi inflige les mêmes dégâts. En cas d'échec, le nuage formé par la *Poussière* inflige malgré tout 1 point de dégâts.

La créature n'évite les dégâts que si le résultat du Lancer est une maladresse.

Les effets de la *Poussière* sont horribles à voir et ce spectacle coûte aux observateurs sensibles 0/1D3 points de Santé Mentale. La créature tressaille et bat l'air, parfois hurle. Son corps fume et brûle, comme consumé par un puissant acide. La formule permettant de créer la *Poussière* nécessite des produits chimiques et des ingrédients courants, dans une proportion de poids combiné à peu près égale à 1 kg. Soixante grammes de ce mélange sont suffisants pour une dose.

Seize doses sont réalisées chaque fois que la formule est correctement suivie. Un test réussi de *Sciences formelles : chimie* ou de *Sciences de la vie : pharmacologie* est exigé pour que l'ensemble des doses fonctionne. C'est au gardien d'effectuer ce test, car le lanceur ne doit pas savoir si le produit sera efficace ou non.



beaucoup d'autres le long de la côte du Yorkshire du Nord. Coupé de presque tout, il est rempli de petites rues tortueuses pleines d'une atmosphère particulière. Il s'agit de la zone d'activité principale des Profonds, qui se sont installés ici lorsque Whitby s'est ouvert sur le monde. C'est ici que les créatures tiennent conseil, de l'autre côté du brise-lames, et c'est à lui que les investigateurs vont devoir répondre.

Six anciens posent des questions aux humains en anglais, puis l'assemblée constituée décide, par vote à main levée, s'il faut ou non les croire.

Les Profonds ne sont ni malveillants, ni aimables non plus. L'un d'entre eux a été tué et ils veulent savoir pourquoi. Ils gardaient la maison sous observation quand Gabriel Ward a atteint sa maturité et se rendirent sur place pour enquêter lors de l'attaque du Vampire stellaire.

Arrivés trop tard pour le voir ou l'arrêter, ils ont transporté le corps de Ward jusqu'en mer pour lui accorder une sépulture. Ils savent, de par ses blessures, qu'il est peu probable que ce soient les humains qui l'aient tué, ce qui donne aux investigateurs une chance de garder la vie sauve.

Les Profonds prennent leur décision de manière rationnelle et en fonction de leurs propres intérêts. Si les investigateurs parviennent à les convaincre qu'ils ne sont pas responsables de la mort de Ward, les Profonds les laissent repartir. S'ils peuvent, de plus, convaincre les Profonds qu'ils font face à une menace commune, ces derniers les traiteront partout comme des alliés s'ils s'identifient. Si les investigateurs ne parviennent pas à convaincre les Profonds, ces derniers les font mourir par noyade.

Si l'un des investigateurs a tué un Profond, il est noyé s'il est présent, ou désigné comme devant mourir s'il ne l'est pas. Cela n'empêchera pas le reste du groupe de persuader le conseil de les laisser partir s'ils peuvent les convaincre que la personne en question a agi seule. Mais ils sont alors considérés par tous les Profonds comme des ennemis potentiels, une situation qu'ils auront sans doute à regretter plus tard. Gabriel Ward a informé les Profonds que Tom Jenkins avait un comportement suspect et posait des questions. Si les investigateurs soupçonnaient déjà ce dernier et qu'ils le disent aux Profonds, ils s'occupent de lui – définitivement.

Tous les investigateurs ayant échappé à la capture peuvent se douter, à partir des informations apparaissant dans le journal d'Elliot, que les autres ont été emmenés à Staithes.

S'ils s'y rendent plus tard dans la nuit ou le lendemain, ils trouvent les captifs déposés sur le mur du port, morts ou vivants selon la façon dont les négociations ont été menées.

Si personne ne se rend à Staithes et ne les prend à bord, ils devront louer un bateau pour retourner à Whitby. Le seul disponible est un voilier dont le capitaine est un autre proto-Profond. Il semble, sur un test d'*Intuition* ou de *Mythe de Cthulhu*, étrangement familier aux investigateurs.

Tom Jenkins

Tom Jenkins est l'un des principaux agents des Shans. Sa mission initiale consistait simplement à surveiller le groupe d'investigateurs d'Elliot Elder, mais, après la tentative avortée du premier vol transatlantique du Graf Zeppelin, il lui fut alors demandé de les localiser et de les éliminer. La poursuite l'a conduit à Whitby, où il est basé actuellement. Un Insecte de Shaggaï est entré une nuit dans l'esprit du rédacteur en chef du journal local afin de s'assurer que Jenkins y décroche un travail. Officier comme journaliste le met en effet dans une position idéale pour pouvoir recueillir toutes sortes d'informations sans éveiller le moindre soupçon, et pourquoi pas de diffuser quelques fausses informations.

Il a par exemple inventé l'histoire de l'escalier de secours dans l'article du journal que les investigateurs ont sans doute lu. Cela rend le travail de ces derniers plus difficile s'ils prennent le contenu les journaux – et surtout les articles de Tom Jenkins – pour argent comptant.

Jenkins essaye dès le début de se lier d'amitié avec les investigateurs afin de pouvoir garder un œil sur eux et faire son rapport aux Shans sur les progrès qu'ils accomplissent. Il tente de faire dévier l'enquête à chaque instant en se montrant sceptique sur toutes ces « balivernes autour du surnaturel ».

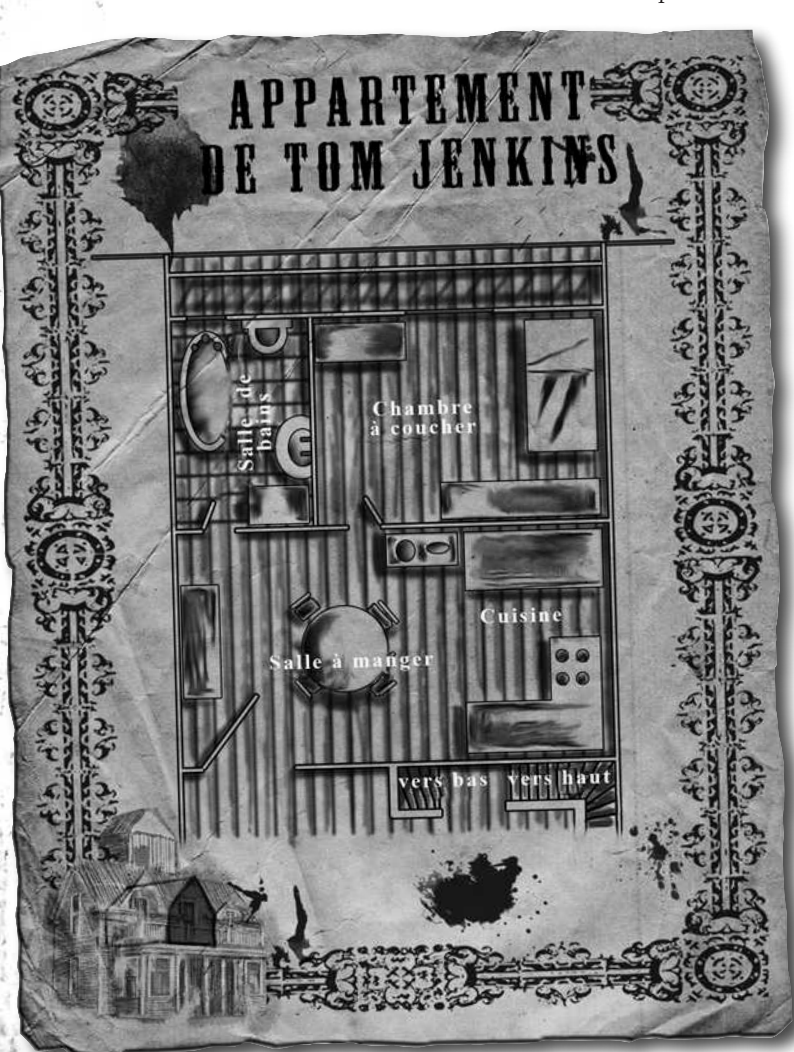
Cela mis à part, car les investigateurs ne font pas partie de sa mission d'origine, il n'agit que lorsque les Shans lui en donnent l'ordre et de la manière indiquée, mais souvenez-vous qu'il ne peut pas informer les Insectes de Shaggaï de leurs actions jusqu'à la nuit suivante. D'ailleurs, ces derniers ne l'autoriseront pas à agir de manière directe contre les investigateurs jusqu'à ce qu'ils aient découvert le nom et la localisation du dernier membre du groupe d'Elliot Elder, Seth Gray. Tom a besoin de cette information et a été jusqu'ici incapable de la trouver par lui-même. Cependant, une fois que les investigateurs ne sont plus d'aucune utilité, il reçoit l'ordre de s'en débarrasser.

Si des ordres lui sont donnés pour éliminer les investigateurs, il invoque un Vampire stellaire lors de la première nuit sans nuages et l'envoie là où ils sont hébergés. Il ne peut invoquer qu'un seul Vampire stellaire à la fois.

Son intention initiale était de quitter Whitby une fois le Graf Zeppelin enfin en route. Toutefois, si son Vampire stellaire ne parvient pas à tuer les investigateurs, son Shan résident lui délivre de nouvelles instructions. Il lui est demandé de suivre les investigateurs et de rendre compte de leurs mouvements, ce qui inclut de parler à tous les adorateurs avec lesquels ils ont échangé. Cela aura plus tard des répercussions. Il appartient au gardien de décider si les joueurs avancent suffisamment vite pour le perdre, ou ne font que rester juste devant lui.

Tom Jenkins n'est vraiment pas un très bon journaliste, ce qui peut alerter les investigateurs.

S'ils en viennent à se méfier de lui, le rédacteur en chef du journal, Will Harris, est heureux de discuter avec eux sur un test de *Persuasion* réussi. Harris leur dit que Jenkins n'a rejoint le journal que très récemment – la dernière semaine de mai, en fait. Il n'était pas initialement enclin à embaucher Jenkins, mais, après une bonne nuit de sommeil, il a changé d'avis. À bien y repenser, et avec le recul, cela lui semble une décision bizarre. Non, il n'a jamais pensé vérifier les références





Tom Jenkins

33 ans, agent des Shans

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

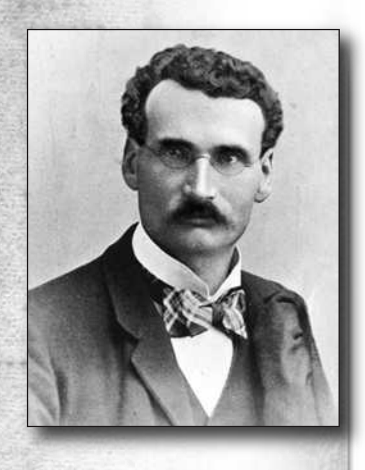
Compétences

Baratin	47 %
Bibliothèque	59 %
Discrétion	63 %
Dissimulation	62 %
Écouter	56 %
Mythe de Cthulhu	45 %
Négociation	45 %
Persuasion	78 %
Photographie	50 %
Pister	61 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	49 %

Attaques
Aucune

Langue
Anglais 60 %

Sortilège
Appeler un esprit de l'air (Invoquer /contrôler Vampire stellaire).



Paul Needham

45 ans, inspecteur de police d'York

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	38 %
Droit	62 %
Écouter	45 %
Négociation	45 %
Persuasion	58 %
Psychanalyse	52 %
Psychologie	69 %
Sciences formelles : chimie	39 %
Sciences humaines : histoire	41 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	32 %
Trouver Objet Caché	78 %

Langue

Anglais	80 %

Attaques

- Revolver .455 Webley 60 %
  Dégâts 1D10+2
- Fusil .303 Lee-Enfield 61 %
  Dégâts 2D6+4

Note : Ces deux compétences ont été acquises au cours de son service durant la Grande Guerre.

fournies par Jenkins. Si les investigateurs consultent le *curriculum vitæ* qu'a présenté ce dernier, ils découvrent qu'il est entièrement fictif : l'homme n'a en fait jamais été journaliste. S'ils interrogent Harris à ce sujet, ce dernier découvre qu'il n'a aucune adresse pour le joindre, ce qu'il trouve encore plus inquiétant qu'eux. S'ils souhaitent fouiller le lieu où loge Jenkins, le seul endroit où ils pourront trouver son adresse se trouve dans son carnet de quittances de loyer. Mais comme il le garde sur lui en permanence, ils devront trouver un moyen de fouiller sa veste, qu'il enlève rarement. L'autre solution est de le suivre jusque chez lui. Jenkins travaille durant les heures normales de bureau, mais comme il essaie de passer autant de temps que possible en compagnie des investigateurs, cela peut signifier devoir lui échapper.

Il vit en réalité sur Prospect Hill, en face de la maison d'Elliot Elder. Il loue un petit appartement au premier étage auprès d'une veuve de guerre s'appelant Edith Lee – une disposition bien étrange pour un journaliste soi-disant du coin. Si les investigateurs peuvent réussir un test de *Persuasion* ou de *Crédit*, la propriétaire confirme qu'il vit là et, s'ils le lui demandent, qu'il ne réside ici que depuis environ un mois, depuis le 29 mai exactement. Un autre test réussi leur permet d'accéder à l'appartement de Jenkins.

Cet appartement se compose d'une salle de bains, d'une chambre à coucher et d'une cuisine/salle à manger. La chambre ne contient qu'un lit et une armoire, à l'intérieur de laquelle se trouvent des vêtements de rechange. Les placards de la cuisine sont vides et le coin salle à manger ne dispose que de l'ameublement déjà présent. Il n'y a aucune photographie ni effets personnels. Il y a un buffet doté de tiroirs, dont le plus haut contient les seules possessions de Jenkins.

Le premier objet est un journal d'investigation, qui n'est pas sans rappeler celui d'Elliot Elder. Il contient des notes résultant de la surveillance de divers individus, dont les investigateurs n'ont jamais entendu parler pour certains, avec des « X » mis à côté de leur nom en noir. Ce sont toutes de fausses pistes. Suit une liste de victimes dans l'ordre chronologique, chacune biffée au crayon rouge. Seth Gray n'est pas mentionné : Jenkins ne l'a pas rencontré, puisqu'il vit à l'extérieur de Whitby, même s'il est certain qu'il y a encore un membre du groupe d'Elder dont il lui faut s'occuper. Ironie du sort, ce sont les investigateurs qui peuvent conduire Jenkins à Seth Gray s'ils ne le soupçonnent pas. Une fois que les investigateurs ont pris connaissance des notes et s'ils réussissent un test d'*Intuition*, ils peuvent en déduire que Jenkins connaissait préalablement Elliot Elder et a simplement suivi toute personne rencontrée qui semblait avoir un comportement suspect. Ce qui incluait Gabriel Ward : Elder lui a parlé brièvement, poursuivant sa surveillance des Profonds depuis la jetée Est.

Le second élément est un ensemble de feuilles volantes manuscrites, intitulées « Magye véritable, Appel pour un Esprit de l'Air » (*Invoquer/Contrôler un Vampire stellaire*). Des tests réussis de *Mythe de Cthulhu* et de *Bibliothèque* indiquent que l'extrait est tiré du *Livre de la connaissance des diables* de TheophilusWenn datant du XVIIe siècle. C'est ainsi que Jenkins s'est débarrassé de ce qu'il croyait être des suspects. Les notes concernant le sort sont de sa main. Les Insectes de Shaggaï les lui ont procurées plutôt que de lui donner le livre entier, car ils ne veulent pas qu'il accède à un pouvoir dépassant le strict nécessaire.

Récapitulatif

À la fin de ce chapitre, les investigateurs devraient avoir découvert un complot dépassant de loin les événements récents de Whitby. Ils devraient avoir trouvé l'identité d'un de leurs adversaires et l'une des créatures qui pourraient être envoyées contre eux. Ils ont eu l'occasion de faire cause commune avec les Profonds. Enfin, ils devraient avoir localisé leur prochain contact : Seth Gray.

Tom Jenkins

Toute personne gardant un œil sur l'histoire du Vampire de Whitby aura vu passer le nom de Jenkins comme signature dans la *Gazette de Whitby* – mais seulement le dernier mois et nulle part autrement. Il n'a en effet rejoint le journal qu'il y a quelques semaines, juste au moment où les meurtres ont commencé. Il s'agit de son premier travail comme journaliste, bien qu'il le niera. Un vrai journaliste détectera très rapidement chez lui un imposteur. Petit, avec les cheveux prématurément grisonnants et de vagues traits de fouine, il porte un costume un peu trop vieux pour se donner une impression de respectabilité. Il arbore volontairement une apparence un peu trop sérieuse et semble trop soucieux de livrer ses informations (le plus souvent fausses) et opinions (le plus souvent feintes). Très débrouillard plus qu'habile ou bien informé, il a tendance à compter sur les Insectes de Shaggaï pour que les choses s'arrangent.

Jenkins a été chargé d'éliminer le groupe d'investigateurs d'Elliot Elder et est maintenant envoyé se charger des investigateurs. Il essayera de les mettre sur de fausses pistes avant de tenter de les tuer.

L'inspecteur Paul Needham

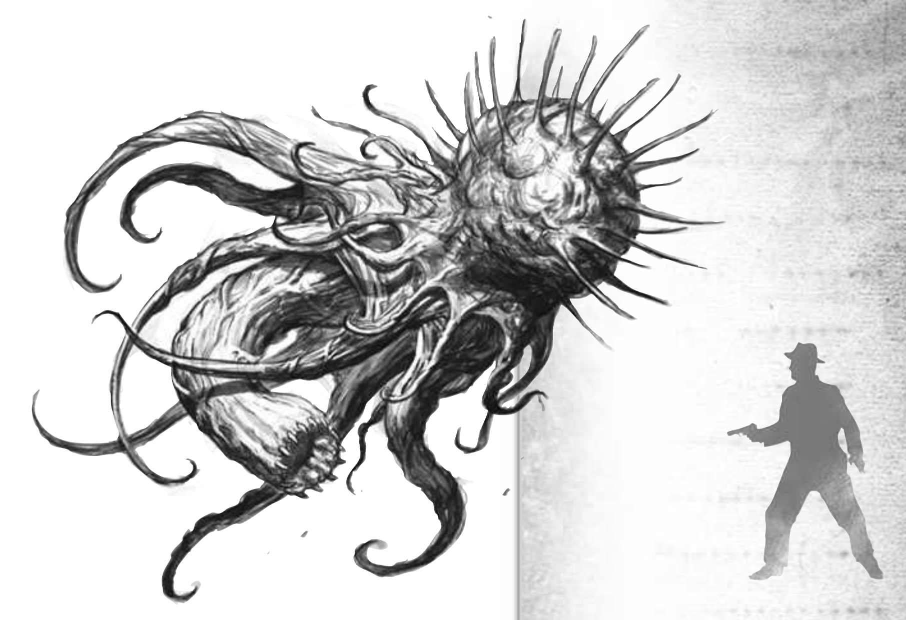
Très franc et intègre, Needham s'habille toujours correctement et de manière stricte. En service, il est sérieux et incisif, allant toujours droit au but et repoussant immédiatement toute information fausse ou non pertinente. Il rejette toute idée tournant autour du surnaturel auprès de ceux qui le lui suggèrent. Mais alors que, précédemment, cette approche lui a très bien réussi, dans ce cas précis, elle n'a pas manqué de le mener droit dans le mur, et il est en ce moment frustré et désespéré.

Un amateur des affaires de meurtre reconnaîtra probablement son nom, car il a déjà été appelé pour enquêter sur des histoires restées insolubles dans le Nord. Très influencé par les récits de Sherlock Holmes, il a bâti son importante réputation sur une approche calculatrice, s'en tenant strictement aux preuves sans se laisser distraire par le ouï-dire ou l'anecdotique. Il s'est servi de cette technique pour résoudre un certain nombre de meurtres antérieurs qui déroutaient la police locale. C'est la raison pour laquelle il a été affecté sur cette affaire et qu'il considère sa résolution comme un point d'honneur professionnel.

Needham est une source potentielle d'informations détaillées et très fiables, et peut s'avérer un allié précieux pour les investigateurs, mais seulement s'ils adoptent la bonne tactique. Il peut même embrasser leur cause s'ils lui présentent des preuves irréfutables et/ou lui permettent de résoudre l'affaire. Cela peut se produire à n'importe quel stade de l'aventure, car il est extrêmement tenace et ne s'avoue jamais vaincu. Il ferait également un PJ intéressant s'il fallait immédiatement un remplaçant, au cas où un investigateur était tué ou devenait fou.

Vampire stellaire

Ces créatures repoussantes sont normalement invisibles, leur présence n'étant signalée que par une sorte d'horrible gloussement.



Après s'être nourris, les Vampires stellaires deviennent cependant visibles à cause du sang absorbé. Invoqués depuis les profondeurs de l'espace, certains peuvent être contrôlés pour servir des sorciers ou d'autres êtres puissants. Lorsqu'un Vampire stellaire attaque, 1D4 serres peuvent saisir une cible donnée à la fois. La victime est ensuite vidée de son sang, qu'elle soit morte ou vive, et dans ce dernier cas perdra 1D6 points de FOR par round du fait de la perte de sang. Si, au final, elle n'est pas tuée, la victime remplace rapidement cette perte, en trois jours ou moins.

Contre un Vampire stellaire invisible, les chances de toucher sont faibles (voir règles sur l'*Invisibilité*, LdB p. 168), car seul le gloussement peut trahir sa présence. Après s'être nourri, le Vampire stellaire reste visible durant six rounds, le temps que le sang frais se métabolise en un équivalent transparent. Pendant ce bref laps de temps, les attaques peuvent être faites aux chances normales de toucher.

Vampires stellaires charognards invisibles

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	4D6+12	26
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+12	26
INT	3D6	10-11
POU	1D6+12	15-16
DEX	1D6+6	9-10

Valeurs dérivées
Mvt. 6 et 9 en volant
Points de Vie 20
Impact moyen +2D6

Armes
• Serres 40 %
Dégâts 1D6 + Impact
• Morsure 80 %
Dégâts absorption de 1D6 points de FOR par round

Protection : 4 points (cuir). À cause de sa nature extra-terrestre, les balles n'infligent que la moitié des dégâts normaux aux Vampires stellaires.

Sortilèges : Appeler un esprit de l'Air (Invoquer/Contrôler un Vampire stellaire) ; Poussière funeste (d'Hermès Trismégiste)

Perte de SAN : 1/1D10 points pour le fait de voir un Vampire stellaire ou de subir son attaque.





Le Vampire stellaire niche dans les profondeurs de l'espace et il est caractérisé par son appétit insatiable de sang. La créature se sert de ses énormes griffes pour capturer sa proie, agrippant et broyant l'infortunée victime, puis aspirant son sang à travers ses suçoirs tubulaires. Cette créature est normalement invisible, mais à la suite de son repas macabre, le Vampire stellaire devient temporairement apparent à cause du sang absorbé. Le monstre est toujours accompagné d'un gloussement sardonique irréel annonçant son arrivée imminente et trahissant sa présence, même lorsqu'il est invisible. Après s'être nourri, le Vampire stellaire ne reste pas longtemps sur place, le gloussement surnaturel et macabre le suivant dans son sillage. L'ouvrage occulte *De Vermiis Mysteriis* (ou *Les Mystères du Ver*) contient un sort permettant d'invoquer la créature - même si réaliser cela est souvent dangereux, car le Vampire stellaire assoiffé de sang a des chances de festoyer sur le cadavre de son invocateur.

Les North York Moors ...





Scénario 3

Les North York Moors

Par Colin Hart

La région reculée des North York Moors accueille le dernier survivant du groupe d'investigateurs d'Elliot Elder, mais également d'étranges cérémonies…

En quelques mots...

Les investigateurs se rendent dans les North York Moors pour rencontrer le dernier survivant du groupe d'Elder, dont ils ont appris le nom dans le scénario précédent. En discutant avec lui, ils comprendront beaucoup de choses sur le complot qui se trame et finiront par assister à une cérémonie orgiaque en pleine nature qui ne manquera pas de les interroger.

Implication des investigateurs

Les investigateurs viennent naturellement rencontrer Seth Gray dans sa demeure isolée, sachant qu'il est le dernier survivant du groupe d'Elder.

Enjeux et récompenses

- **Rassembler divers éléments de compréhension** du complot des Shans en discutant avec Seth Gray et/ou en consultant les ouvrages de sa bibliothèque.
- **Interrompre la cérémonie** de Bloody Beck.

A l'affiche

Seth Gray

Dernier membre encore vivant du groupe d'investigateurs fondé par Elder, il ne doit la vie sauve qu'à son isolement dans les North York Moors. Âgé, handicapé, il n'aurait pu rester chez lui sans l'aide d'un Hob attaché à sa parcelle de terrain. C'était le chercheur du groupe et il a accumulé de nombreux ouvrages dans son imposante bibliothèque.

Le Hob de HobLea

Créature issue du folklore anglais, elle peut être très serviable si elle se sent respectée, particulièrement dans sa volonté de discrétion. Mais si le Hob se sent trahi, il pourrait bien faire passer un mauvais moment aux investigateurs.

Ashton Brown

Étudiant à l'Université de Durham, il loge à l'auberge Flask Inn. C'est là que les investigateurs le rencontreront. C'est en fait un adorateur qui participera pendant la nuit où ils séjournent à l'auberge à la cérémonie de Bloody Beck.

Ambiance

Une maison isolée. De vieux grimoires. Un être issu du folklore anglais.

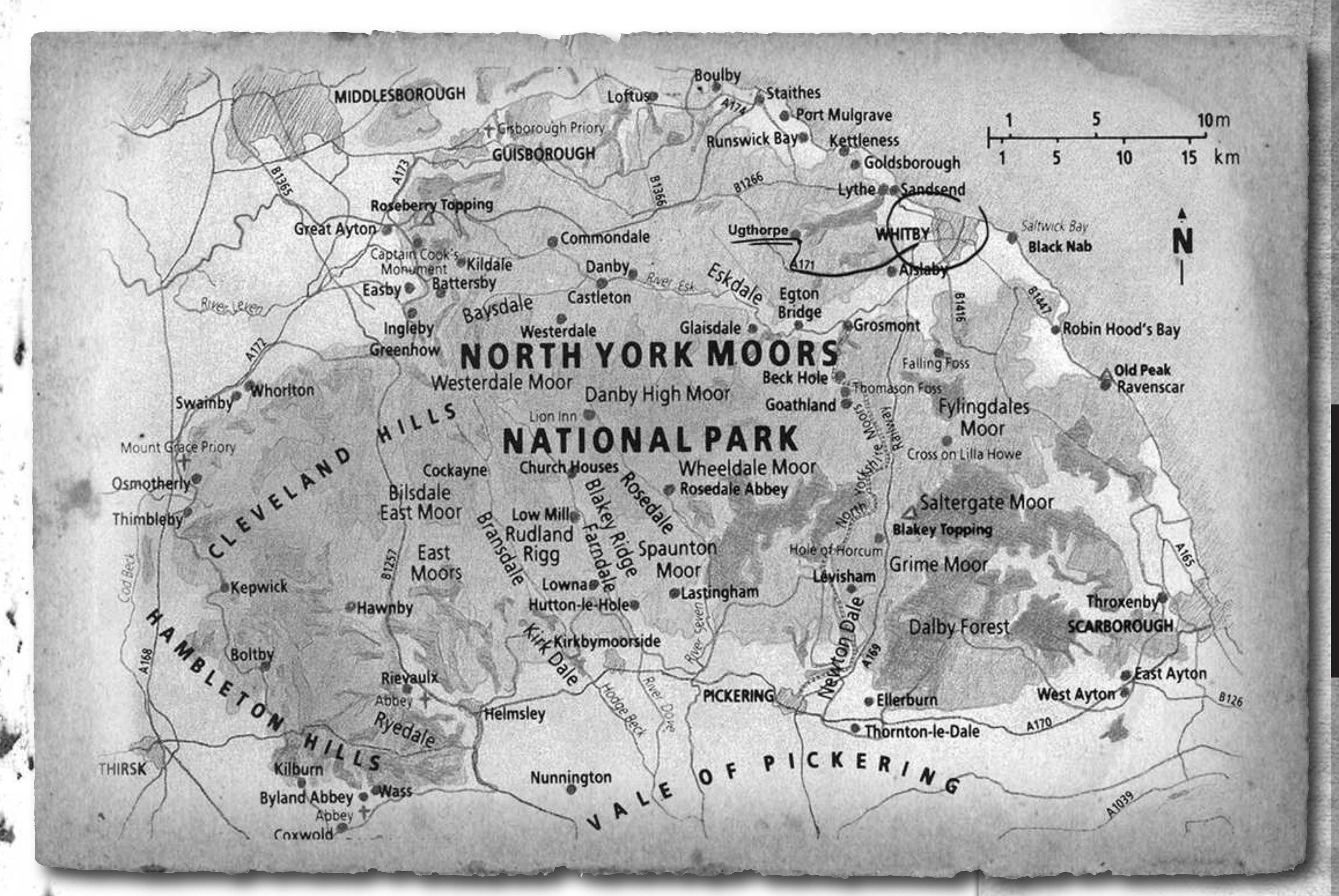
Et une cérémonie choquante dans la nature désolée des North York Moors : tous les ingrédients d'une partie « classique » de *L'Appel de Cthulhu* sont ici réunis.

La prise de contrôle du vieux culte d'Azathoth et de ses rituels par les Insectes de Shaggaï nouvellement arrivés signifiait déménager de leurs sites traditionnels. Les anciens sites comme Shelborough, autrefois isolés, deviennent en effet beaucoup trop peuplés. Et parce que les nouveaux Shans utilisent leur technologie bien davantage que leurs aînés, ils ont besoin de la recharger plus souvent, ce qui doit être effectué à l'écart des regards indiscrets.

Des rumeurs, alimentées en tuant de temps en temps des animaux errants ou en infestant cet être humain si étrange, tiennent à l'écart la plupart des gens, du moins suffisamment longtemps pour permettre à leur plan global de fonctionner. Dans ce chapitre, les investigateurs devraient découvrir l'un de ces sites délocalisés, ainsi que son but.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	
Difficulté	débutant
Nombre de joueurs	de 3 à 4
Type de personnages	tous types
Époque	années 1920



Les événements

La nouvelle étape des investigateurs devrait consister à aller parler au dernier membre restant du groupe d'Elder, Seth Gray, à Ugthorpe. Ce dernier les dirige vers un ancien site d'activité sur Lilla Howe, mais à part cela, la piste semble s'être refroidie.

Une soirée à l'auberge du coin peut faire changer d'avis les investigateurs, et s'ils suivent l'un des clients, ils assisteront à une cérémonie qui leur donnera une certaine idée de ce à quoi ils sont confrontés, leur ennemi, et le fait que leur prochaine étape devrait être Durham. Le trajet en autocar pour retourner à Whitby leur donne une indication selon laquelle il est temps de poursuivre.

Les moyens de transport

La meilleure façon de se rendre à Ugthorpe est de prendre l'autocar, qui quitte le quai de Whitby à 11 h 30 et arrive à l'arrêt situé sur la route de la lande à Ugthorpe aux environs de midi.

Il s'arrête ici à nouveau sur le chemin du retour en direction de Whitby à 14 h. En réalité, les investigateurs seront incapables de revenir le jour même, car la distance est trop longue pour faire le trajet à pied, il y a peu de voitures, les tracteurs viennent tout juste de faire leur apparition, et vouloir partir à cheval est d'avance voué à l'échec.

Les sources d'information

La meilleure piste – et la seule – que les investigateurs peuvent suivre pour le moment est Seth Gray, le dernier membre encore vivant du groupe d'Elliot Elder. Ils devraient connaître son nom et son adresse à partir du journal d'Elder.

Frederick Davis refuse de les accompagner : il ne connaît pas Gray et veut protéger East Cliff House – ce qu'il réussit à faire, à moins que les investigateurs ne conduisent les Insectes de Shaggaï jusqu'à lui. Ces derniers considèrent d'ailleurs Davis comme quelqu'un d'accessoire et ne s'attaqueront pas à lui sauf si cela s'avère nécessaire – ils ont appris à être prudents.

Les investigateurs devraient maintenant avoir identifié Jenkins comme un agent des Shans. Dans le cas contraire, il les accompagne et tente de les décourager, en attirant notamment l'attention des autres adorateurs lors de la cérémonie à Bloody Beck. S'ils lui ont permis de prendre auparavant connaissance

de l'adresse de Seth Gray, un Vampire stellaire les aura précédés et aura tué ce dernier. Cela ne leur laissera pour seule ressource que la bibliothèque, même si le Hob pourra encore les aider. Ce dernier empêchera justement Jenkins de détruire la bibliothèque en l'attaquant jusqu'à ce qu'il s'enfuie, puis laissera aux investigateurs une note le désignant comme un ennemi.

Seth Gray

Seth Gray habite HobLea House, une vieille maison en pierre située juste à l'extérieur du petit village d'Ugthorpe. Gray est assez vieux et vit seul (mais voir ci-dessous). Il marche avec une canne et se déplace le moins possible, ce qui l'a aidé à rester en vie jusqu'à présent.

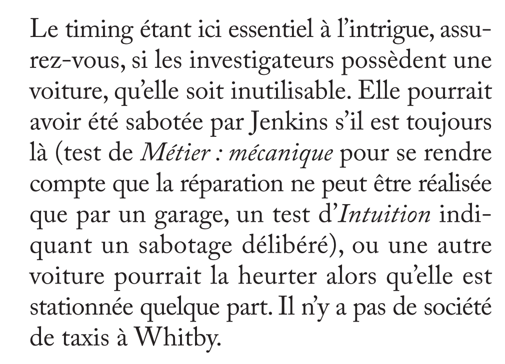
C'était le chercheur du groupe d'investigateurs et il a rassemblé une bibliothèque assez vaste sur le sujet, dont plusieurs tomes du Mythe. On y trouve également une section sur les dirigeables, qui comprend des coupures de presse, des articles tirés de magazines tels que *Flight* et un plan sommaire de Cardington. Ces documents demandent cependant un certain effort pour être trouvés.

Le trajet

L'autocar pour Ugthorpe a quelques difficultés à négocier la pente raide conduisant à l'extérieur de Whitby ; un test d'*Intuition* suggère qu'il pourrait tout autant avoir de la difficulté à s'arrêter sur le chemin du retour. Mentionnez cela en passant aux investigateurs chaque fois qu'ils traversent la vallée de l'Esk. Jenkins, s'il est toujours là et que les investigateurs lui font confiance, est, au choix, dans le car avec eux, les suit dans une voiture, ou les fait suivre s'il a eu le temps d'organiser les choses.

Maison en pierre





Le timing étant ici essentiel à l'intrigue, assurez-vous, si les investigateurs possèdent une voiture, qu'elle soit inutilisable. Elle pourrait avoir été sabotée par Jenkins s'il est toujours là (test de *Métier : mécanique* pour se rendre compte que la réparation ne peut être réalisée que par un garage, un test d'*Intuition* indiquant un sabotage délibéré), ou une autre voiture pourrait la heurter alors qu'elle est stationnée quelque part. Il n'y a pas de société de taxis à Whitby.

Le car n'entre pas dans Ugthorpe même. L'arrêt se trouve sur la route de la lande ; de là, les investigateurs doivent effectuer une marche qui devrait leur prendre une demi-heure environ. Leur première tâche sera de trouver HobLea House. Demander son chemin à quelqu'un est la meilleure solution pour trouver la maison – le bureau de poste étant le meilleur endroit pour poser la question. HobLea House est mentionnée sur une carte d'État-Major appropriée, ou bien les investigateurs peuvent simplement se promener et observer (test de *Volonté*) chaque demeure du village.

HobLea House

À leur arrivée, les investigateurs doivent faire face à une attente considérable après avoir sonné à la cloche, tandis que Seth Gray boitille en direction de la porte. Il est au départ très méfiant envers les investigateurs, mais s'ils se présentent comme des amis de Frederick et produisent le journal ou la préparation de *Poussière Funeste* s'ils en ont réalisé, il est soulagé et les laisse entrer. Ils peuvent autrement essayer la *Persuasion* (mais pas le *Crédit* : Seth Gray est trop vieux et trop expérimenté pour se laisser encore impressionner par ce genre de choses).

La maison est dans un ordre étonnant pour quelqu'un d'aussi visiblement infirme. Un test d'*Intuition* réussi suggère qu'il lui est pratiquement impossible d'arriver seul à ce rangement impeccable.

Les origines

Seth Gray propose aux investigateurs du thé et des gâteaux ; il insiste, avant de discuter de quoi que ce soit, pour les servir dans le petit salon bien installé. Il a été perturbé, mais pas surpris, par la mort de son ami (les journaux sont livrés tous les jours et, à moins que les investigateurs aient réussi à prendre les nouvelles de vitesse, il le sait donc déjà).

Tout a commencé pour lui il y a environ sept ans, lorsqu'il a rencontré Jake Pearson lors d'une réunion spirite. Ni l'un ni l'autre n'avait été impressionné par le médium ou la séance

de spiritisme, mais Pearson avait des choses intéressantes à dire et Gray l'a immédiatement adopté. Ils sont devenus amis et se sont rendus ensemble par la suite à un certain nombre d'événements prétendument paranormaux, qui se sont tous avérés être plutôt truqués, et cela de manière assez évidente.

En proie à la frustration, ils ont alors tenté de démystifier ce type de réunion, généralement sans succès, jusqu'à ce qu'un soir, ils trouvent de l'aide auprès d'un autre membre de l'auditoire, Elliot Elder. Il avait vraiment l'air de savoir ce qu'il faisait et ils ont fait équipe pendant quelque temps. Elder les a alors présentés à trois individus animés des mêmes intentions, Alex Hunt, Michael Green et Steven Mason. Ils se sont tous bien entendus et, quand Elder leur a suggéré de former un groupe d'investigation, ils ont accepté bien volontiers.

Heureusement, car il était alors déjà presque aussi infirme, cela ne l'obligeait pas à trop de déplacements. Il lui fallait principalement se rendre dans des bibliothèques ou des librairies de toutes sortes.

C'était fascinant d'effectuer des recherches et de résoudre des mystères du monde réel – les investigateurs ne trouvent-ils pas ?

Puisque son groupe passait l'essentiel de son temps à prouver l'absence d'implication de véritables agents surnaturels, il leur semblait qu'ils ne faisaient pas de mal, et peut-être même parfois un peu de bien. En outre, il avait récemment pris sa retraite (il était auparavant libraire et bibliothécaire) et avait besoin de quelque chose d'utile à faire.

Cependant, au bout des deux premières années, le groupe fut témoin de certains événements qui les ont convaincus que certaines de ces choses étaient pourtant bien réelles (il ne s'étendra pas là-dessus). Après cela, ils ont commencé à enquêter sérieusement et les événements sont devenus bien plus graves.

Il y a environ un an, ils ont soupçonné quelque chose de vraiment important. Elder et le reste du groupe ont sillonné le pays à la poursuite de certaines pistes – il ne peut pas donner de détails aux investigateurs là-dessus, car il était à ce moment-là à demi-confiné chez lui – et leur recherches ont fini par tourner à l'obsession. Seth Gray a même essayé de les décourager une fois ou deux, mais ils arrivaient toujours à lui fournir des preuves qu'il était incapable de rejeter. Il ne se souvient pas de tous les détails.

Les investigateurs doivent avoir l'impression que c'est son infirmité générale qui l'a tenu éloigné du terrain.


Salon de Seth Gray

Avec son point de vue plus que désintéressé, et peut-être un peu de recul, il pense que les choses sur lesquelles ils enquêtaient les ont à leur tour remarqués, et il est maintenant sûr qu'elles sont à leurs trousses.

Aujourd'hui

Seth Gray pense que son groupe est au fur et à mesure éliminé parce que tout ce qui était en préparation est maintenant en cours de réalisation. Il y a environ six semaines, lui et Elliot Elder ont eu l'impression que quelque chose de nouveau s'était passé, conduisant leur adversaire à être beaucoup plus vigilant et agressif. Le mois dernier, en particulier, le groupe est devenu plus soucieux de sa sécurité que de ses investigations. Il soupçonne que quelqu'un les a suivis jusqu'à Whitby, mais sans savoir qui, et il ne le saura probablement jamais maintenant. Il a lui-même évité l'endroit cette dernière quinzaine.

Pire encore, ils n'ont jamais trouvé exactement ce que leurs adversaires manigançaient, mais il est presque certain que ce qu'ils font – ou invoquent – a besoin des gens pour les aider, ce qui, selon Gray, « vous permet d'avoir un temps d'avance sur eux si vous continuez toujours à progresser ». Si les investigateurs l'interrogent là-dessus, il leur répond que, bien qu'il ne sache pas à quoi ressemblent les instigateurs de ce complot, il est certain qu'ils ne sont pas humains.

Il pense avoir été trop isolé pour que le camp adverse puisse le retrouver, mais ce n'est sans doute qu'une question de temps avant qu'il y parvienne. La dernière visite d'Elder était risquée, mais ils étaient tous les deux certains que ce dernier était le prochain sur la liste, et il ne pouvait refuser d'apporter de l'aide à son ami. Comme Seth Gray est l'ex-

pert en magie du groupe – eh oui, la magie existe vraiment –, ils ont passé la journée à essayer de définir la menace à laquelle ils faisaient face et quelle défense serait la meilleure contre elle. Il avait rassemblé ici les composantes pour divers sortilèges et Elder les ramena avec lui. Gray est curieux de savoir si ce dernier a réussi à constituer la *Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste* ; sinon, est-ce que les investigateurs en ont produit, et l'ont-ils apportée avec eux ?

Si les investigateurs suggèrent que leur ennemi est invisible, Seth Gray souscrit à cette idée : il soupçonnait déjà cela à partir des informations fournies par Elliot et des articles de journaux. Il leur explique comment utiliser la *Poussière* et leur dit que d'autres sorts et d'autres armes pourraient s'avérer utiles. Un test de *Psychologie* réussi révèle que, malgré son apparence calme, Seth Gray est réellement effrayé.

Les recherches effectuées par le groupe d'Elder

Avant toute chose, Seth Gray donne aux investigateurs tous les éléments de la toile de fond possibles.

Le lien entre l'église de Shelborough et ce qui se passe aujourd'hui semble être un ancien culte préceltique adorateur d'une divinité nommée Azathoth. La plupart des références suggèrent que ce culte est archaïque, centré dans le sud-ouest de l'Angleterre, mais qu'il y est maintenant moribond.

Ailleurs, cependant, les choses sont différentes. D'anciens centres de cultes ont été ravivés et d'autres ont fait leur apparition dans des endroits entièrement nouveaux. Ils doivent avoir été établis relativement récemment, il y a quelques décennies tout au plus, certains il y a seulement quelques années. Seth Gray a découvert des indications au sujet de cérémonies organisées dans les endroits les plus reculés des North York Moors et suggère aux investigateurs qu'il s'agit de la meilleure piste à suivre.



Il ne connaît qu'un seul emplacement spécifique, Lilla Howe, qui se trouve de l'autre côté de Whitby et à quelque distance de Ugthorpe, un fait qui le réjouit. Il ne lui revient rien d'autre à l'esprit qui puisse être utile. S'ils veulent davantage d'informations, les investigateurs doivent effectuer des recherches dans la bibliothèque.

La bibliothèque

La bibliothèque est la plus grande pièce de la maison, mais, contrairement aux autres, est complètement désorganisée. Il y a des livres et des documents bourrés sur les étagères du sol au plafond et empilés sur le tapis, le bureau, les tables et les chaises. Seth Gray s'excuse de ce désordre : « Ce n'est généralement pas aussi terrible ». Il souligne à nouveau que la majorité de ses recherches récentes ont été pour se défendre et de façon plus en plus désespérée, et que donc la propreté et l'ordre sont passés à la trappe.

Malheureusement, Seth Gray n'a établi aucun catalogue ni guide de sa bibliothèque ou de ses recherches – comme le journal d'Elder. Il se souvient simplement où tout se trouvait auparavant, mais maintenant que tout cela est en désordre, il ne retrouve plus rien.

Demandez aux investigateurs d'effectuer un test de *Bibliothèque*. Ceux qui le réussissent sont déçus : ils se rendent compte que la tâche est trop importante pour espérer n'y passer qu'une journée. Une réussite spéciale montre qu'il y a ici l'équivalent de plusieurs semaines de travail, et ce même si tout le groupe unissait ses forces. Comprendre cela prend le reste de la journée et une partie de la soirée.

Si les investigateurs n'ont pas encore préparé la *Poussière Funeste*, Seth Gray leur recommande d'employer plutôt leur temps à cela, ou tout au moins pour certains d'entre eux.

S'ils en ont déjà réalisé une petite quantité, ou la fabriquent ici, il peut leur dire si elle a été correctement confectionnée. Il leur dit également qu'elle devrait fonctionner sur les Shantaks, les Xiclotliens, et les Vampires stellaires, et les effets qu'elle a sur eux.

Malheureusement, il ne peut pas leur en dire beaucoup plus sur ces créatures, hormis leur nom, et le fait que les Vampires stellaires semblent être invisibles, que les Shantaks peuvent probablement voler et que le Xiclotlien est peut-être une sorte de plante.



Le lendemain, comme chaque matin que les investigateurs passeront ici, toute la maison, y compris la bibliothèque, est propre comme un sou neuf et le petit déjeuner préparé.

Dans la bibliothèque, les choses dont ils ont besoin pour la journée, comme des objets ou des tomes du Mythe, ont été disposés sur le bureau pour eux par le Hob, avec les sortilèges appropriés déjà écrits. Cela permet aux investigateurs de contourner la nécessité de parcourir un grand nombre de livres, ce qu'ils n'ont tout simplement pas le temps de faire.

Aujourd'hui, les objets se composent d'une carte montrant Lilla Howe et d'une ancienne référence à des lieux de culte d'Azathoth.

Quand il voit cela, Seth Gray se souvient qu'il a acquis cela, en compagnie de beaucoup de vieux documents sur les dieux celtiques, auprès d'un professeur de l'Université de Durham, l'un des rares endroits où il se soit rendu au cours des deux dernières années.

Le professeur s'appelait Benjamin Graham (un nom qu'ils devraient connaître du journal d'Elliot Elder). Il y a des horaires d'autocar où les arrêts d'Ugt-horpe et de Flask Inn sont entourés.

Deux sortilèges ont été recopiés, que sont : *Signe de Voor* et *Guérison immédiate*, qui ont été préparés pour eux par le Hob. Quiconque les lit (perte 0/1D3 points de SAN), connaîtra à la fois leurs effets et comment les utiliser.

Comme il n'existe aucun moyen concret pour eux de revenir à Whitby aujourd'hui, les investigateurs doivent passer la nuit à Hob-Lea House. La maison est très grande et il y a suffisamment de chambres pour le groupe dans son ensemble, et quelle que soit son importance.

Les chambres sont bien meublées et décorées, et dans le même état impeccable que le reste de la maison. Seth Gray insiste pour souper dans un premier temps, un repas qui est magnifiquement préparé et présenté, même si leur hôte n'entre pas une seule fois dans la cuisine pendant leur séjour.

Horaires des autocars

L'autocar en provenance d'Ugthorpe et à destination de l'auberge Flask Inn fait Scarborough – Guisborough – Scarborough quotidiennement, traversant l'Esk à Ruswarp et contournant Whitby.

Les horaires

Scarborough ...11 h 00	(Flask Inn............11 h 30)
(Ugthorpe ....12 h 30)	Guisborough ....13 h 00
Guisborough ....13 h 30	(Ugthorpe ....14 h 00)
(Flask Inn ....15 h 00)	Scarborough ....15 h 30

La durée totale du trajet entre Scarborough et Guisborough est de 2 heures. Il y a beaucoup d'arrêts sur cette ligne ; certains sont systématiques, d'autres uniquement sur demande. Seuls les deux les plus appropriés sont indiqués entre parenthèses.

Cela devrait assurer le fait que les investigateurs restent bloqués à l'auberge jusqu'au jour suivant.

Le Hob de HobLea

La demeure de Seth Gray est une ancienne ferme accueillant un Hob. Ce dernier est lié à la zone de terrain appelée HobLea, sur laquelle se dresse la maison de Gray et d'après laquelle elle est nommée. Les tâches les plus insolites qu'il effectue ici comprennent trouver des livres et des objets dans la vaste – mais désorganisée – bibliothèque de Gray.

La présence du Hob explique pourquoi Seth peut encore vivre seul ici, en dépit de son infirmité. Il ne mentionnera cela que si les investigateurs insistent sur la façon dont il se débrouille si bien par lui-même, ou l'interrogent sur l'apparition magique de ce repas si parfaitement préparé. Il regrette immédiatement cette confession et change de sujet, en leur disant seulement que les Hobs n'aiment pas être vus. Il laisse au sien un pot de crème à l'extérieur – avec un air penaud si les investigateurs le surprennent à le faire.

Les investigateurs peuvent découvrir la vérité par eux-mêmes s'ils passent la nuit dans la propriété. Si l'un d'eux réussit un test d'*Écouter* au cours de la nuit, il se réveille, persuadé d'entendre du mouvement provenant d'en bas. S'il parvient à se faufiler discrètement hors de sa chambre et à descendre l'escalier, il voit le Hob au travail, mais il vaudrait mieux qu'il ne soit pas vu en retour. Si c'est le cas, ou si l'investigateur l'irrite de quelque manière que ce soit, le gardien doit décider quel genre d'espièglerie le Hob fait pour se venger.

Si les investigateurs choisissent de revenir dans la maison à un autre moment de la campagne, le Hob pourra leur être utile et fournir n'importe quelle information ou sortilège que les joueurs ne peuvent pas ou n'ont pas réussi à trouver sous la forme de livres, d'articles ou d'objets.

Cela donne au gardien un excellent moyen pour fournir des informations aux investigateurs, de manière similaire au journal d'Elliot Elder, d'autant plus que c'est le Hob qui décide de ce qu'il leur laisse de côté, et qu'il ne doit pas être contrarié. S'il l'est, il n'y a rien pour eux le lendemain matin, et il cesse complètement de les aider s'ils persistent. Si Seth Gray se retrouve infesté par un Shan et qu'il les laisse, lui et la maison, le Hob s'attache aux investigateurs et part avec eux.

Caractéristiques

CON	35	Endurance	99 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	04	Corpulence	20 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	20
Mouvement	12



Lilla Howe

Le tumulus de Lilla Howe est un ancien site de culte pour les Insectes de Shaggaï de la vieille génération. Il n'est plus utilisé de manière régulière depuis le milieu du XIXe siècle et a été complètement abandonné en 1880, lorsque la nouvelle vague de Shans venant de Shelborough l'abandonna pour le nouvel emplacement plus discret de Bloody Beck. Cependant, ils ont laissé là un garde afin de décourager les curieux : un mini-Xiclotlien, parfaitement camouflé au milieu de l'anneau d'aubépines rabougries.

Pour éviter d'attirer inutilement l'attention, ses ordres consistent uniquement à attaquer ceux qui portent une attention particulière au site et ont remarqué l'anneau de pierres et leurs gravures.

Pour des groupes d'investigateurs importants, utilisez un Xiclotlien pour quatre investigateurs.

Le trajet vers Lilla Howe

En supposant que les investigateurs décident de s'y rendre, les investigateurs peuvent prendre le car Scarborough-Scarborough au même arrêt situé sur la route de la lande où ils sont descendus hier. Il leur faut héler le car, car il s'agit d'un arrêt uniquement sur demande, tout comme celui de leur destination : ils doivent solliciter du chauffeur qu'il les laisse descendre à l'auberge Flask Inn, car il ne connaît pas Lilla Howe.

Seth Gray ne les accompagnera pas, en raison de son état de santé : le voyage exige de toute évidence une longue marche dans les landes et, en outre, il n'est pas en état de se défendre s'il finissait par y avoir des échanges de coups de poing. Il ne veut pas être un fardeau pour eux.

Si les investigateurs suggèrent qu'il pourrait être attaqué même s'il reste sur place, il leur répond qu'il est mieux chez lui, où il a quelques moyens de se défendre, plutôt que de se retrouver piégé à l'air libre. D'ailleurs, il vit là depuis de nombreuses années et rien ni personne ne pourra l'effrayer. Si les investigateurs ne le disent pas eux-mêmes, il leur demande néanmoins de revenir dès que possible avec leurs conclusions.

L'arrêt du car est situé juste devant l'auberge Flask Inn, un établissement datant du XVIe siècle qui propose l'hébergement ainsi que nourriture et bière. Si les investigateurs organisent leur séjour avant de passer à Lilla Howe, le propriétaire dispose de six chambres et n'a pour le moment que deux clients.

Un test réussi d'*Orientation* permet de trouver le chemin approprié situé derrière l'auberge. Lilla Howe se trouve à un peu plus de trois kilomètres de marche de la route, en grimpant en pente douce à travers la vaste lande. Les investigateurs habitués à l'agitation de la ville seront frappés par la nature aride et l'isolement des lieux.

La butte elle-même est très imposante et, dominant les environs, il est impossible de la manquer. Un test d'*Intuition* montre qu'elle est artificielle, un test de *Sciences humaines : anthropologie* ou de *Sciences humaines : archéologie* suggère qu'il s'agit d'un tumulus.

Un anneau d'aubépines rabougries fait le tour de sa base, courbées dans les vents forts qui soufflent sans entrave à travers le flanc de la colline nue par ailleurs. À l'approche du tumulus, le chemin est de plus en plus envahi par la végétation, ce qui suggère un abandon de plusieurs décennies.

Si les investigateurs traversent l'anneau d'arbres et grimpent jusqu'au sommet, ils constatent que la vue y est spectaculaire, la lande retombant de tous côtés. On peut clairement apercevoir l'auberge Flask Inn, tout comme des nuages de pluie filant à toute allure au-dessus des landes. Les investigateurs peuvent voir et être vus à des kilomètres à la ronde ; un test d'*Intuition* leur indique qu'il est peu probable que quelque chose se produise ici sans que quelqu'un puisse le remarquer. Au sommet se trouve une croix simple en pierre, un test de *Sciences humaines : archéologie* ou de *Sciences humaines : histoire* suggère qu'elle est vieille de quelques centaines d'années.

En redescendant pour retraverser les arbres, un test de *Trouver Objet Caché* révèle une pierre levée. Elle est approximativement conique, couverte de lichen, et en très mauvais état. Un test de *Sciences humaines : archéologie* montre qu'elle est très ancienne et âgée de bien plus de siècles que la croix au sommet. Un test de *Trouver Objet Caché* révèle dessus une petite gravure érodée par le temps jusqu'à en devenir presque indéchiffrable. Un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* suggère que cette gravure représente une sorte d'insecte, peut-être une guêpe.

Cependant, s'il obtient une réussite spéciale, l'investigateur se rend compte qu'il y a quelque chose qui cloche à ce sujet, sans être certain de quoi exactement. Demandez un nouveau test de *Trouver Objet Caché ;* ceux qui le réussissent repèrent d'autres pierres dressées de chaque côté, à environ cinq mètres. Des tests supplémentaires de *Trouver Objet Caché* ou d'*Intuition* permettent aux investigateurs de réaliser qu'il y a en réalité un anneau complet de pierres entourant le tumulus, partiellement caché dans le sous-bois dense et bas. Un dernier test d'*Intuition* suggère que, à l'origine, elles avaient toutes à peu près la même forme pyramidale. Un test de *Sciences humaines : archéologie* révèle que ni la forme, ni la position des pierres en cercle autour de la base du tumulus ne sont typiques des cercles de pierres ; si les investigateurs effectuent des recherches plus tard à son sujet, ils découvrent que le site est unique.

Si les investigateurs ont découvert les pierres et les examinent, demandez-leur une nouvelle fois un test de *Trouver Objet Caché* pendant qu'ils se trouvent encore dans l'anneau d'arbres. S'il est réussi, le joueur est convaincu que les arbres situés de chaque côté du chemin envahi par la végétation ne semblent plus tout à fait les mêmes que lorsqu'ils sont arrivés, comme si l'un d'eux avait bougé. Le Xiclotlien s'est effectivement déplacé, se préparant à leur tendre une embuscade. Il est actuellement immobile.

Un deuxième test de *Trouver Objet Caché* (à -10 % si les investigateurs n'ont pas réussi le premier test) permet à l'investigateur qui le réussit de l'apercevoir avant qu'il n'attaque. Le Xiclotlien s'en prend d'abord à l'investigateur ayant découvert les pierres, puis le plus proche de lui, et ensuite en priorité ceux qui tentent de l'attaquer. Les investigateurs cherchant à fuir doivent effectuer un test de FOR contre une FOR de 14 sur la Table de Résistance pour se frayer un chemin à travers les broussailles épaisses plus vite que le Xiclotlien. Quiconque voit un investigateur se faire avaler perd 1/1D6 points de Santé Mentale, même si ce dernier est finalement libéré et reste en vie. Pour les statistiques du Xiclotlien, **voir p. 29**.



Auberge Flask Inn

L'auberge Flask Inn

En supposant que les investigateurs survivent à l'attaque de Lilla Howe, le problème suivant est pour eux de savoir où passer la nuit. Il se fait tard, il n'y a pas de voiture pour les prendre, et le prochain car ne passera pas avant demain. Enfin, pour ne rien arranger, il commence à pleuvoir.

Si les investigateurs essaient de revenir à pied à Whitby, à Ugthorpe ou n'importe où ailleurs, le temps se met de la partie avec une pluie battante qui nécessite chaque demi-heure d'effectuer des tests d'*Endurance* -10 % pour éviter l'hypothermie (réduction d'un point temporaire de CON par test manqué), jusqu'à ce qu'ils se ravisent. Ils doivent également réussir à la même fréquence un test d'*Orientation* -20 % en raison du manque de visibilité. Rater ce test les ramène à l'auberge.

Si les investigateurs insistent pour camper et que les conditions météorologiques ne les ont pas rebutés, en réussissant un test d'*Écouter,* ils se réveillent au bruit que font Ashton Brown et d'autres adorateurs en train de se frayer un chemin vers Bloody Beck. S'ils restent sur place au lieu de les suivre, des tests d'*Écouter* effectués ultérieurement leur permettront d'entendre les chants et des tests de *Trouver Objet Caché* d'apercevoir la lueur du feu.

La meilleure option pour les investigateurs est de chercher un endroit où passer la nuit. Ils peuvent trouver un hébergement à l'auberge Flask Inn. Demandez-leur d'effectuer un test d'*Intuition* s'ils n'y ont pas pensé (ils peuvent déjà avoir organisé leur séjour au moment de leur arrivée). Après un bon repas servi au coin bar, ils trouvent les autres clients de l'auberge très réceptifs et qui rejoignent même la table des investigateurs pour bavarder à la moindre sollicitation. Ce sont tous des gens du coin, à l'exception d'un vacancier. Comme ils se trouvent dans une auberge isolée sur la lande, la conversation tourne inévitablement autour du surnaturel, même si les investigateurs n'amènent pas le sujet sur la table – et s'ils le font, ce sera avec davantage d'enthousiasme encore.

Informations sur la région

Si les investigateurs posent des questions au sujet des cultes locaux, on leur répond que l'on raconte de vieilles histoires évoquant d'étranges cérémonies se déroulant là-haut dans la lande, mais que personne ne va plus là-bas aujourd'hui.

- Un fermier du coin mentionne des événements étranges plus récents et se plaint que lorsque ses moutons divaguent en direction de Bloody Beck et dans les bois à proximité, ils ont l'habitude de disparaître.
- Un autre dit qu'il y a une bonne raison pour que l'endroit soit appelé Bloody Beck [NdT : Ruisseau sanglant] et que personne ne va là-bas la nuit, car il a la réputation d'être hanté.
- Un troisième homme dit que ceux qui s'y rendent reviennent sans en avoir aucun souvenir, hormis le fait d'être effrayés et de ne jamais vouloir y retourner.
- Si les investigateurs posent la question, on leur répond que cela ne dure que depuis quelques années environ.

Dès que le nom de Bloody Beck est mentionné, un jeune homme avec un accent qui n'est de toute évidence pas du coin se joint à eux. Il s'agit d'Ashton Brown, mais il ne se présente pas et évite de mentionner son nom s'il peut y parvenir sans que cela se voie trop. Cependant, tout le monde autour de leur table, à l'exception du vacancier, le connaît, et se fera un plaisir de le dire aux investigateurs s'ils le demandent, ainsi que le patron. Ashton Brown est un étudiant à l'Université

de Durham que l'on voit souvent par ici faire des sortes de recherches, mais ils ne sont pas sûrs au sujet de quoi.

Ashton Brown raille tous les contes comme de stupides superstitions. L'abandon de ces idées dépassées et le recours à la science sont selon lui les seuls moyens de comprendre le monde, et plus tôt chacun pensera de cette façon, mieux ce sera. Comme les investigateurs sont nouveaux ici, il essaie de les gagner à sa cause. Un fermier dit qu'il y a plus dans le ciel et la terre que ce que les domaines de la science nous permettent de connaître. Brown répond que la mission de la science touche tous les domaines. Le vacancier lui répond que ces superstitions font malgré tout partie de la richesse de l'histoire et de la culture de l'île ; Ashton admet que cela est plus difficile à contester.

À moins que les investigateurs ne prennent son parti, la conversation n'évolue pas comme Ashton Brown le souhaite et il finit par quitter la table, en disant : « Je vous laisse à vos contes d'autrefois ». Il ne quitte cependant pas l'auberge, mais monte se coucher ; lui et le vacancier sont les deux clients en dehors des investigateurs.

Bloody Beck

Au cours de la nuit, les investigateurs se réveillent (s'ils réussissent un test d'*Écouter*) au bruit de la porte de l'une des autres chambres qui s'ouvre. Un second test d'*Écouter* leur permet d'entendre des pas suivre le couloir puis descendre l'escalier, qui tous les deux sont vieux et grincent. Un test d'*Intuition* suggère que la personne en question essaie de ne pas faire de bruit. Si ces bruits ne réveillent pas les investigateurs, celui de l'ouverture et de la fermeture de la porte arrière leur donne une troisième chance. Ils n'ont pas le temps de voir la personne dans le couloir avant qu'elle disparaisse, mais s'ils regardent par la fenêtre, ils aperçoivent une silhouette s'éloigner à grands pas dans l'obscurité. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* indique qu'il s'agit d'Ashton Brown. Un test d'*Orientation* ou d'*Intuition* suggère qu'il se dirige en gros vers Lilla Howe. Le suivre requiert des tests de *Se cacher* et de *Discrétion*, mais seuls les résultats de 96 à 00 seront remarqués par Brown, car il a devant lui un long chemin à parcourir, est distrait par ses pensées sur la cérémonie à venir, et assourdi par le vent violent qui balaye la lande (la pluie a cessé). Il pense de plus à tort que les Shantaks dans le bois attaqueront automatiquement toute personne non-adoratrice qu'ils verront. Si Brown remarque les investigateurs, il essaie de les égarer, pour revenir ensuite sur ses pas en direction du Beck.

Si les investigateurs parviennent à le suivre, ils voient Ashton Brown emprunter le chemin jusqu'au cairn sur Burn Howe, puis tourner en direction du sud. Quand ils y arrivent eux-mêmes, un test de *Trouver Objet Caché* montre que le cairn a davantage la forme d'une pyramide que ce qu'il était lorsqu'ils sont passés plus tôt devant lui. C'est parce qu'il a été provisoirement reconstitué par les danseurs infestés par des Insectes de Shaggaï. Cela a mis en lumière un motif gravé semblable à celui de Lilla Howe, mais très net et récent. Encore une fois, à première vue, il ressemble à une guêpe, mais un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* montre qu'il ne s'agit pas d'un insecte originaire de la Terre – en particulier, il possède huit pattes.

Depuis Burn Howe, Brown se rend directement dans les bois plus avant, bien qu'on ne décèle aucun sentier. Le suivre dans la forêt conduit les investigateurs à Bloody Beck, sur le théâtre même de l'action. Le Beck traverse une vallée très boisée et encaissée, beaucoup plus isolée que l'ancien site de Lilla Howe. Là où Brown est entré, en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*, les investigateurs voient un Shantak posé dans l'un des plus grands arbres, qui les observe. Les Shantaks sont très indépendants et ne considèrent pas encore les investigateurs comme une menace. Et en effet, personne ne dérange ces derniers s'ils ne font que *Se cacher* et regarder ce qui se passe. Le spectacle qu'ils ont devant leurs yeux est une grande pyramide, bâtie dans un matériau non identifiable, située dans une clairière et entourée d'individus. Une douzaine d'entre eux porte des vêtements ordinaires, mais ils sont en train de se déshabiller. Trois autres se distinguent : parmi eux, les investigateurs reconnaissent Ashton Brown, les deux autres étant des musiciens ; un percussionniste et une flûtiste nus, portant uniquement un masque de chat. Alors que les investigateurs continuent de regarder la scène, Ashton Brown enfile un manteau blanc orné sur le devant d'un symbole inconnu (le symbole du Parasoleil) et un masque, faisant de lui le seul à rester habillé.



La cérémonie

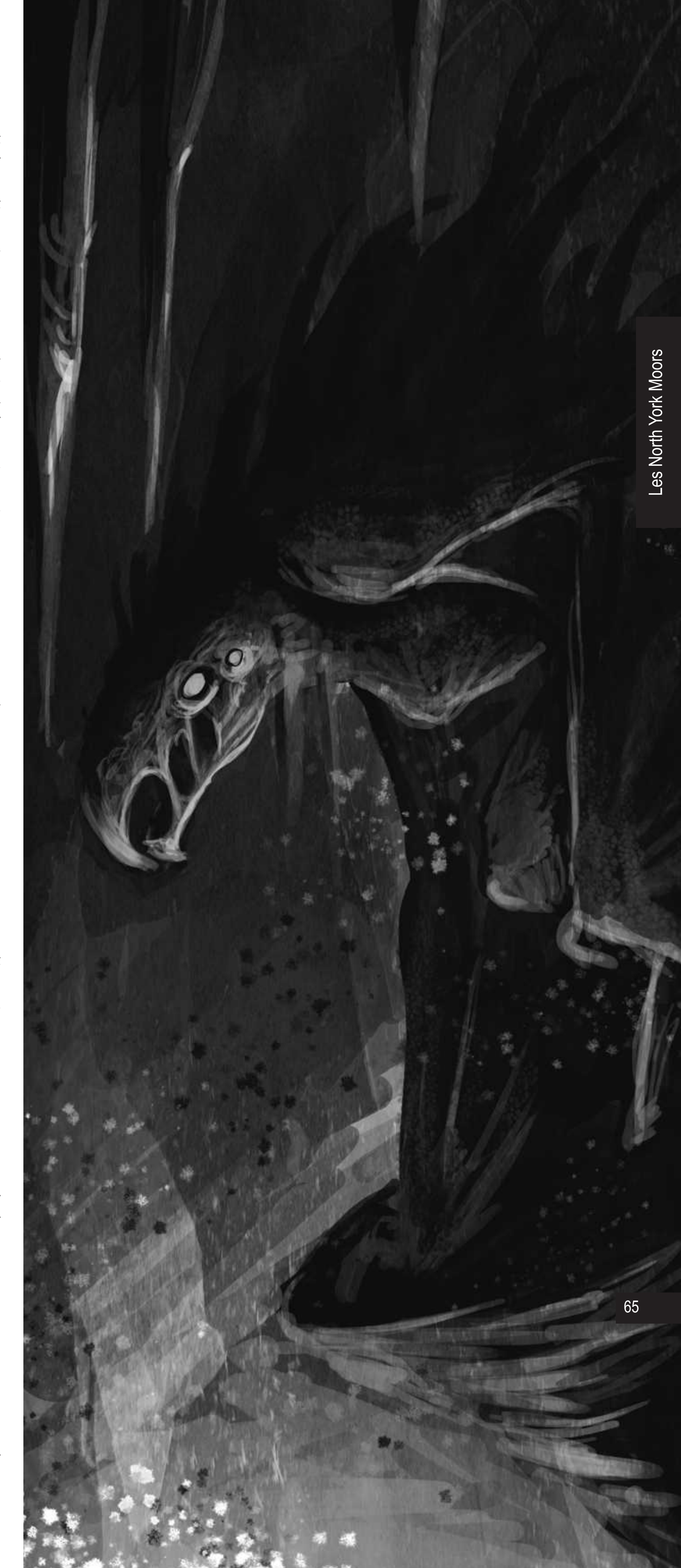
Le but de la cérémonie est d'invoquer Xada-Hgla, l'avatar d'Azathoth adoré – ou plutôt exploité – par les Shans pour alimenter leur technologie. Elle exige un sacrifice vivant. Les Insectes de Shaggaï entrent dans l'esprit de plusieurs personnes, afin de les convaincre que la cérémonie leur procurera un grand pouvoir. Ils conduisent ensuite leurs victimes vers un site préparé à l'avance et les font danser et chanter autour dans le cadre d'une cérémonie. L'accompagnement musical représente deux des dieux dansants et jouant de la musique qui divertissent Azathoth ; Ashton Brown joue Nyarlathotep, son messager, et il est présent pour éviter que le Dieu Extérieur lui-même n'apparaisse. La pyramide au centre est l'un des engins spatiaux Shans, qui sont en ce moment essentiellement utilisés comme réservoirs d'énergie ; celle-ci est en cours de recharge et les investigateurs la croiseront de nouveau dans le chapitre « Newcastle ». Au fur et à mesure de la recharge, les danseurs sont « épuisés » et se dissipent, libérant ainsi les Insectes de Shaggaï implantés en eux, qui restent pour leur part indemnes.

Une fois libérés de leurs hôtes, les Shans s'envolent immédiatement et entrent dans la pyramide, qui disparaît ensuite. La dernière partie de la cérémonie doit avoir lieu juste après l'aube.

Il n'y a aucune raison utile pour que les participants soient nus, mais Ashton Brown ne pouvait pas résister à la tentation. Comme tous sauf lui et les deux musiciens vont mourir, cela peut sembler d'un assez mauvais goût, mais rappelons-le : il est fou.

Voici ce qui se passera si la cérémonie n'est pas interrompue :
La cérémonie commence lorsque Ashton Brown se met à parler à la cantonade et dit : « Bienvenue, Azazel, bienvenue à tous, bienvenue à Bloody Beck, bienvenue pour ce moment d'achèvement. Joignez vos mains en cercle, Azazel. [Ils le font : ils n'ont de toute façon pas le choix, mais cela leur semble être une bonne idée]. Écoutez la musique, Azazel [Le percussionniste et la flûtiste commencent à jouer] et dansez, dansez autour du vaisseau. [Ils commencent à danser autour de la pyramide au centre]. Maintenant, chantez, Azazel, chantez ! »

(Un test de *Connaissance* indique à l'investigateur qui le réussit qu'Azazel est une référence biblique ; c'est le nom d'un ange déchu à qui le bouc émissaire était sacrifié.)
Ils commencent à scander : « Azazel, Azazel, Xada-Hgla, Xada-Hgla, autour du monde, autour du monde », encore et encore, en se tenant la main et en dansant en cercle autour de la pyramide.



Les danseurs et la pyramide au centre commencent à luire, de plus en plus, jusqu'à ce que les danseurs finissent par se dissiper, au moment précis où l'aube pointe, révélant les Insectes de Shaggaï qui fuient vers la pyramide avant qu'elle aussi ne disparaisse. Seuls Ashton Brown et les deux musiciens restent. Assister à cette cérémonie coûte 0/1D6+1D3 points de Santé Mentale. Elle dure environ une demi-heure en tout. C'est le genre de rituel énigmatique représenté sur les pierres tombales du cimetière de Shelborough.

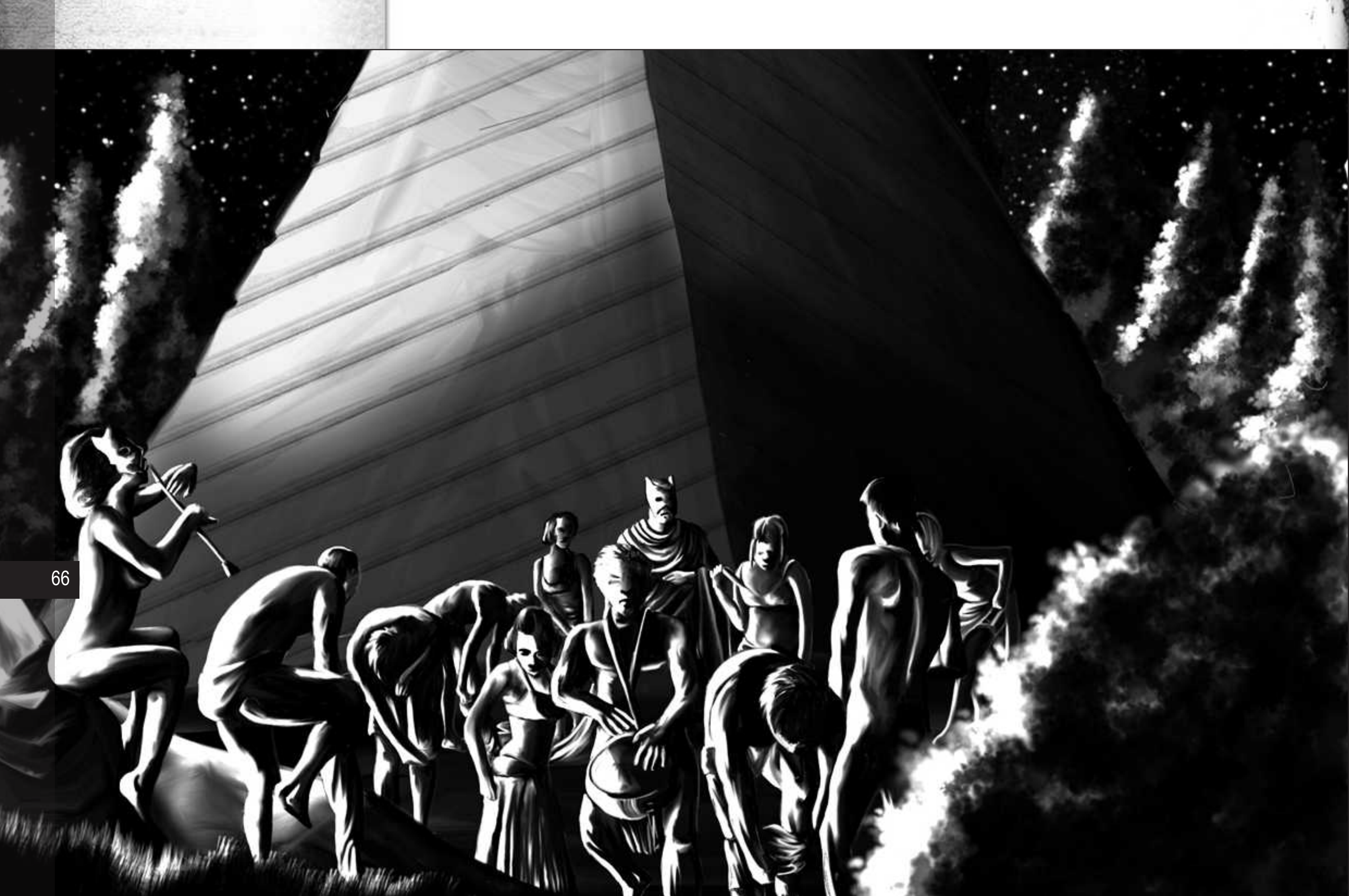
Perturber la cérémonie

Les investigateurs peuvent perturber la cérémonie de l'une des trois façons suivantes :

1) Briser le cercle des danseurs. Ils doivent en effet se tenir la main tout au long de la cérémonie.
2) Empêcher l'un des deux musiciens de jouer. Ils sont en effet nécessaires pour apaiser Azathoth et les Insectes de Shaggaï ne se risqueront pas à poursuivre la cérémonie sans eux.
3) S'attaquer à la pyramide. Produire l'effet désiré nécessite de lui infliger des dégâts équivalents à six bâtons de dynamite attachés directement à sa surface, et cela peut être fait à n'importe quel moment avant que les danseurs se dissipent. Cela ne détruira pas l'engin spatial, mais l'énergie nécessaire pour le protéger le rendra inutile pour le laps de temps durant lequel se déroule la campagne.

Si la cérémonie est interrompue, les investigateurs ont réussi à sauver les vies des danseurs, ce qui leur octroye une récompense de 1D6 points de Santé Mentale. Ils ont également levé l'un des obstacles du Chapitre « Newcastle ». Les Shans ne se risqueront pas à une nouvelle tentative au même endroit et devront utiliser d'autres lieux pour d'autres pyramides. Les danseurs recouvrent leurs sens, se rhabillent et s'éloignent. Ils semblent tout à fait désorientés si on les interroge – tout comme les musiciens, bien que ces derniers fassent semblant, comme un test de *Psychologie* réussi le démontrera. Si les investigateurs interrompent la cérémonie, le(s) Shantak(s) attaque(nt), mais ne les pourchasse(nt) que jusqu'à ce qu'ils soient en vue de l'auberge.

Le seul homme qui tentera de protéger la cérémonie ou attaquera ses perturbateurs est Ashton Brown ; les Insectes de Shaggaï ne veulent pas mettre en danger la vie de leurs hôtes, car l'aube approche. Brown utilise un neurofouet qui lui a été procuré par les Shans, mais part immédiatement si le combat tourne à son désavantage. Les deux musiciens doivent continuer à jouer jusqu'à la fin de la cérémonie, après quoi ils tentent de s'éclipser avec *Discrétion*. Si les investigateurs choisissent de filer en douce au lieu d'attaquer, ils peuvent revenir à l'auberge avant de prendre le car plus tard dans la matinée, ce qui ne leur accorde aucune récompense en Santé Mentale.



Suites

S'ils survivent à la cérémonie, les investigateurs devraient retourner à HobLea faire leur rapport à Seth Gray. Ils doivent de toute façon descendre à Ugthorpe, puisque le car contourne Whitby, sauf s'ils ont envie de faire une petite virée à Guisborough.

Cependant, en arrivant, ils découvrent que les choses ne sont pas comme ils les avaient laissées. Les Shans de Whitby ont rattrapé les événements, se sont rendus chez Seth Gray durant la nuit, et l'un d'entre eux est entré dans son esprit. Ironie du sort, cela lui a pour le moment sauvé la vie, car il devient de ce fait pour eux quelqu'un d'utile.

Seth Gray essaie désormais de décourager les investigateurs avec les arguments suivants suggérés par son Shan :

- Tout cela n'est que superstition et perte de temps.
- Les informations qu'il leur a données n'étaient qu'un canular ; « ah ah, vous êtes tombés dans le panneau ! »
- La cérémonie dont ils ont été témoins était en fait une reconstitution, jouée la nuit dans les bois pour éviter tout problème (essayez de faire en sorte qu'il leur dise cela avant qu'ils ne la lui décrivent, cela leur donnera un indice).
- Des danseurs qui disparaissent, des insectes qui en sortent, bien sûr… N'auraient-ils pas tout simplement passé toute la nuit au pub ?
- Il songe à vendre et à déménager, peut-être à l'étranger, pour ses questions de santé.
- Il abandonne de toute façon ces recherches fallacieuses et va brûler tous ses livres et documents. Son Shan ne veut pas qu'il mentionne cela, mais c'est quelque chose qu'il lui a dit de faire et il n'est pas conscient de cette maladresse jusqu'à la nuit suivante.

Débattez avec les joueurs. Essayez vraiment de les convaincre que rien de tout cela n'est réel. Essayez d'utiliser la *Persuasion* de Seth Gray sur l'un des investigateurs, avec la coopération de son joueur, pour ajouter un peu de perturbations et rendre cela plus amusant. Des tests de *Psychologie* réussis permettent aux investigateurs de réaliser que quelque chose est arrivé à Gray – s'ils ne l'ont pas déjà deviné.

Si les investigateurs ne sont pas convaincus par les protestations de Gray, il monte à l'étage en fulminant. Il invoque alors un Vampire stellaire et l'envoie les attaquer.

Donnez aux investigateurs la possibilité d'effectuer un test d'*Écouter* pour parvenir à entendre Seth Gray psalmodier le sort. Il a violemment claqué les portes de la bibliothèque et de sa chambre, et pourtant, elles semblent s'ouvrir toutes seules, à l'approche du Vampire stellaire. Pour les statistiques d'un Vampire stellaire, **voir p. 53**.

Demandez aux investigateurs d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché*. Ceux qui le réussissent remarquent une lance à l'aspect étrange placée bien en vue et qui n'était pas là auparavant (c'est le travail du Hob). Le sort *Enchanter une Lance* a été lancé dessus.

Une fois le Vampire vaincu, les investigateurs doivent décider de ce qu'ils vont faire de Seth Gray. Il continue à suivre la ligne de conduite suggérée par son Shan jusqu'au lendemain. Ensuite, il semble avoir recouvré la santé, mais ce n'est qu'une nouvelle instruction. Il fait semblant d'être maintenant enthousiaste au sujet de l'enquête et suggère aux investigateurs de pouvoir les accompagner jusqu'à Durham, puisqu'il s'agit visiblement de la prochaine étape.

Cette soudaine envie de voyager devrait alerter les investigateurs. Un test de *Psychologie* révèle que Seth Gray n'a en fait toujours pas le contrôle de lui-même. Seth Gray, en tant qu'agent des Shans, fera alors une diversion intéressante. Cependant, il n'arrêtera pas le trajet de car mouvementé qui suit, auquel il survivra en étant assis à l'arrière de l'autocar.

Ce matin, les documents de la bibliothèque contiennent le sort *Expulser un Shan* accompagné d'un petit tas d'herbe d'Arnica. Si les investigateurs réussissent à lancer le sort, cela libère Seth Gray, car il est trop fragile pour résister. Cela les laisse également avec un Shan vivant – et très contrarié – à s'occuper, mais en plein jour. Si le Shan se retrouve dans la lumière directe du soleil, il se ratatine et meurt des suites du sort.

Pendant ce temps, Jenkins ou un Insecte de Shaggaï prend des dispositions pour lancer l'attaque du car sur le chemin de retour vers Whitby. Cela devrait faire comprendre aux joueurs l'importance d'agir rapidement et de ne jamais revenir sur leurs pas.

« Magical Mystery Tour »

D'Ugthorpe, la route du car passant à Whitby suit Chub Hill Road, descend St. Hilda's Terrace, pour filer sur Flowergate.
Demandez aux joueurs où leurs investigateurs s'assoient dans l'autocar. Alors que ce dernier commence à descendre la colline, le conducteur se redresse tout à coup, puis devient raide alors que le car commence à

Exemples de Shantaks

Les Shantaks nichent dans des trous caverneux et leurs ailes sont incrustées de givre et de nitre. Ils sont toujours décrits comme nuisibles et répugnants, et servent de montures à divers serviteurs des Dieux Extérieurs. Ils ont une peur extrême des Maigres Bêtes de la Nuit et battent toujours en retraite devant elles.

Les Shantaks sont capables de voler dans l'espace et sont connus pour emporter un cavalier imprudent directement vers le trône d'Azathoth.

	1	2	3	4	5	6
FOR	31	33	30	32	31	33
CON	11	8	12	11	10	9
TAI	54	49	44	48	51	47
INT	5	5	4	5	4	5
POU	14	13	11	12	12	13
DEX	11	14	8	10	12	13
PVie	33	29	28	30	31	28

Valeurs dérivées
Mvt. 6/30 (vol)
Impact 4D6

Armes :
• Morsure 55 %
Dégats 2D6+2

Protection : 9 points de peau épaisse
Sortilèges : aucun
Perte de SAN : 0/1D6 points de Santé Mentale pour le fait de voir un Shantak.



prendre de la vitesse (test de *Trouver Objet Caché* pour se rendre compte de l'incident). Une fois que l'autocar a pris trop de vitesse pour pouvoir s'arrêter, le conducteur bondit de son siège, ouvre la porte et saute, roulant de nombreuses fois sur lui-même dans un instinct de survie (les Shans ne peuvent pas directement amener quelqu'un à se donner la mort, ce qui dans ce cas précis libérerait d'ailleurs le Shan résident durant la journée). Le car a pris une vitesse suffisante pour continuer à dévaler la pente sans dévier pendant deux rounds sans que personne ne le guide, après quoi il a un accident.

Si un investigateur essaie de s'emparer du volant, il doit d'abord réussir un test d'*Agilité* -20 % pour parvenir à s'installer dans le siège du conducteur, ce qui prend un round. Si plus d'un investigateur effectue la tentative et s'ils réussissent tous le test, c'est le plus proche de l'avant du car qui arrive le premier.

Le nouveau conducteur doit réussir trois tests de *Conduite* :

- Le premier test permet de s'assurer que le car reste sur la route.
- Le deuxième consiste à actionner les freins sans avoir d'accident. Cette action ralentit un peu le car, pas assez pour l'arrêter, mais suffisamment tout de même pour que quelqu'un puisse sauter en réussissant un test d'*Agilité* -20 %. La première personne à le faire atterrit en subissant 1D3 points de dégâts, 1D6 pour la deuxième, 2D3 pour la troisième, 2D6 pour la quatrième, et ainsi de suite, alors que le car continue à prendre de la vitesse. Un test d'*Intuition* permet à la personne d'évaluer précisément la gravité des blessures à venir avant de sauter.
- Le troisième test permet de négocier le virage en bas de Flowergate, les emmenant vers le pont à bascule.

Une deuxième personne peut essayer d'effectuer ces tests si la première a échoué, à condition de réussir également le test d'*Agilité* -20 % et de se trouver à côté du siège du conducteur.

Notez que le car n'atteint jamais une grande vitesse, c'est juste que les freins ne suffisent pas à l'arrêter sur la pente raide une fois qu'il se met en route.





Ashton Brown

25 ans, étudiant et adorateur en chef d'Azazel

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Bibliothèque	70 %
Crédit	80 %
Équitation	58 %
Mythe de Cthulhu	46 %
Persuasion	62 %
Psychologie	68 %
Sciences humaines : anthropologie	67 %
Sciences humaines : histoire	54 %
Sciences occultes	48 %

Attaques

• Fusil cal. 12 (2C) Dégâts 4D6/2D6/1D6	64 %
• Neurofouet Dégâts spéciaux	20 %

Langues

Anglais	80 %
Celtique	60 %
Grec	71%
Latin	77 %
Vieil anglais	70 %

Si tous ceux qui le tentent ratent leur test de *Conduite*, le car subit un accident. Demandez alors aux investigateurs d'effectuer un test de *Volonté*. Une réussite critique signifie qu'ils ne subissent aucun dégât, une réussite spéciale 1D3 points, une réussite ordinaire 1D6, un échec 2D6, et une maladresse 3D6 points.

Malheureusement, le conducteur n'a pas été le seul à se retrouver infesté par un Insecte de Shaggaï. L'opérateur du pont à bascule l'a également été et il commence justement à l'actionner juste à temps pour qu'il soit complètement ouvert quand le car arrive. Tout le monde encore à bord du car doit alors effectuer un test de *Volonté* pour se préparer au choc (à moins que le joueur ne déclare expressément qu'il s'y prépare avant que vous ne demandiez le test).

Les investigateurs réussissant un test de *Volonté* ne subissent que 1D3 points de dégâts, 1D6 autrement et ils sont projetés à l'avant de l'autocar. Toute personne obtenant un « 6 » est assommée et le reste jusqu'à ce qu'elle réussisse un autre test de *Volonté*. Permettez-lui d'effectuer un test par round pour retrouver la conscience. Il y a six autres passagers, ayant tous une *Volonté* de 55 %. Le gardien doit effectuer les tests pour eux.

L'autocar s'immobilise, l'avant dans le lit de la rivière et l'arrière encore sur l'extrémité fixe du pont, presque à la verticale. La moitié arrière du véhicule est en dehors de l'eau, de sorte que ceux qui se trouvent dans la partie avant prennent le risque de se noyer, ce qui commence immédiatement. Cela concerne tous ceux qui n'ont pas réussi à se préparer au choc et ont été propulsés, impuissants, vers l'avant. Les secours arrivent au bout de six rounds.

Toute personne voulant sortir par elle-même doit d'abord réussir un test de *Trouver Objet Caché* pour trouver la porte de secours (à l'arrière de l'autocar et hors de l'eau), un test d'*Athlétisme* pour y accéder, un test d'*Agilité* -10 % pour l'ouvrir (à moins que quelqu'un d'autre ne l'ait déjà fait) et enfin un autre test d'*Athlétisme* pour grimper à travers et sortir sur la route. Un test de FOR contre TAI sur la Table de Résistance est nécessaire si la personne porte quelqu'un d'autre (FOR contre 1/2 TAI s'il y a quelqu'un à l'intérieur du car pour l'aider).

Quiconque se trouve dans l'eau et reste conscient doit réussir un test d'*Athlétisme* pour sortir de l'eau, ou de *Nager* pour éviter la noyade. Si la personne est inconsciente, elle commence automatiquement à se noyer. Voir règles sur la suffocation (*Livre de règles*, p. 149).

Pour secourir une personne se trouvant dans l'eau, un investigateur doit réussir un test de *Nager* (un échec signifie que la personne en question commence à se noyer), et un test de *Volonté* (un échec signifiant que la victime panique). Si la victime ne panique pas, un test de FOR contre 1/2 TAI permet à la personne de maintenir sa tête hors de l'eau et l'empêche de se noyer. Si elle est au contraire prise de panique, un test de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)* ou directement FOR contre TAI sur la Table de Résistance est nécessaire.

Toutes les fenêtres sont restées intactes. En briser une exige de réussir un test de *Puissance* -10 %, plus un test de *Volonté* pour éviter d'encaisser 1D6 points de dégâts à cause du verre brisé. Ressortir par une fenêtre brisée nécessite de réussir un test d'*Athlétisme,* plus un test de *Volonté,* pour éviter de se blesser et de subir ainsi 1D3 points de dégâts. Si la fenêtre est immergée, remplacez le test d'*Athlétisme* par un test de *Nager*. Essayer d'aider quelqu'un nécessite un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance, plus un test de *Volonté* pour éviter que quelqu'un se blesse et subisse 1D6 points de dégâts.

Au septième round après l'accident, d'autres personnes pénètrent dans l'autocar pour apporter leur aide et un bateau accoste. Toute personne restée dans le car est alors secourue sans qu'aucun test ne soit plus nécessaire.

Le chauffeur, si on l'interroge, ne sait pas ce qui s'est passé. Si on insiste, il finit par dire qu'il a paniqué, mais un test de *Psychologie* révèle qu'il ment. Un test de *Psychanalyse*, si les investigateurs en ont la possibilité et le temps, révèle qu'à ce moment-là, il a soudain réalisé qu'il avait toujours voulu sauter d'un autocar en marche, comme dans les films. Maintenant, bien sûr, cela ne lui semble plus être une bonne idée – c'était un moment de folie. C'était presque comme si quelqu'un d'autre lui disait ce qu'il devait faire. C'est peut-être comme pour les personnes qui disent « entendre des voix ». Cet incident devrait convaincre les investigateurs, s'ils n'en ont pas déjà pris conscience, que Whitby est devenu un endroit trop dangereux pour eux et qu'ils doivent poursuivre leur route.

Personnages

Ashton Brown

Ashton Brown, issu d'une famille fortunée, est doctorant en humanités à l'université de Durham.

Il est également membre du club de rugby et d'une société étudiante appelée Azazel. Ses responsabilités au sein du culte lui ont laissé une apparence un peu plus vieille que son âge. Il a les cheveux blonds, est très mince et, lorsqu'il ne conduit pas de cérémonies dans le cadre d'Azazel, porte toujours des vêtements en tweed.

Il croit sincèrement que son milieu familial et son éducation le rendent supérieur au reste de l'humanité, et donc apte à diriger. C'est pour cette raison qu'il a été sélectionné comme agent par les Shans. Cette haute opinion de lui-même tend à entraver son intelligence, surtout lorsque la discrétion est de rigueur.

Ashton Brown est venu à l'auberge Flask Inn afin de conduire la cérémonie permettant de recharger la pyramide des Shans. Il tente de dissuader les investigateurs dans leur entreprise en ridiculisant les histoires racontées par les gens du pays. Ironie du sort, sa défense du site est responsable de l'histoire la plus récente.

Si les investigateurs le suivent, ils sont témoins de la cérémonie, qui leur permet d'observer pour la première fois un Insecte de Shaggaï. Apprendre le nom de Brown et l'Université à laquelle il est rattaché renforce la connexion avec Durham.

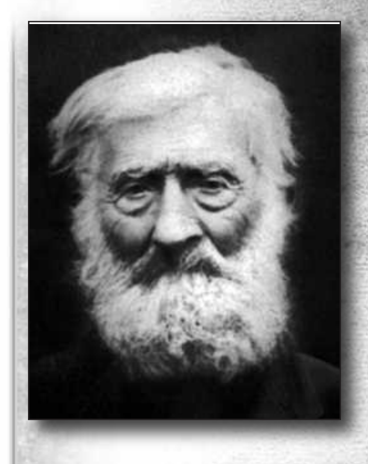
Seth Gray

Seth Gray a les cheveux blancs, une santé fragile et marche avec une canne. Il ne peut plus se déplacer très loin, mais son esprit est toujours vif, bien qu'un peu distrait. Même si les événements récents l'ont rendu un peu paranoïaque et apeuré, il n'en montre rien et est encore assez courageux pour mener des recherches, quelles qu'en soient les conséquences. Plein de grâce, de courtoisie et de charme à l'ancienne, il insiste toujours pour traiter ses invités royalement en dépit de son infirmité physique.

Seth Gray vit dans une vieille ferme située dans le village d'Ugthorpe, dans le Yorkshire. Il la partage avec un Hob qui exécute toutes les tâches domestiques nécessaires, ce qui lui permet de rester indépendant.

Il était le chercheur du groupe d'Elliot et possède une vaste connaissance sur l'occulte, la magie et les vieilles superstitions, ainsi qu'une bibliothèque bien fournie. Il dispose également de certaines compétences en lien avec le versant pratique de la magie et a rassemblé une vaste collection d'ingrédients mystérieux, dont un jardin d'herbes aromatiques. Il peut informer les investigateurs sur un lieu de culte d'Azathoth à proximité, ce qui les conduira à une cérémonie Shan et à leur prochain contact à Durham.





Seth Gray

76 ans, dernier membre survivant du groupe d'Elliot Elder

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	64

Compétences

Bibliothèque	78 %
Mythe de Cthulhu	32 %
Sciences humaines : anthropologie	62 %
Sciences humaines : archéologie	64 %
Sciences formelles : chimie	43 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Sciences occultes	59 %

Attaques

Aucune

Langues

Allemand	47 %
Anglais	75 %
Celtique	43 %
Français	60 %
Grec	45 %
Latin	60 %
Perse	60 %

En ce qui concerne les Hobs

Les Hobs sont des humanoïdes nains couverts de poils bruns épais. Ils sont notoirement acariâtres et détestent les vêtements. En dépit de cela, ils sont généralement accueillis comme des travailleurs acharnés et rapides, même s'ils agissent en secret. Ils sont forts et rapides et ne demandent de temps en temps qu'un mot de remerciement ou une cruche de crème. Les Hobs sont très indépendants, choisissant leurs tâches – et encore : seulement les choses qu'ils estiment nécessaires. Ils se sentent insultés si on leur offre des vêtements, du lait au lieu de la crème, ou si on les épie ; ils peuvent alors devenir aussi destructeurs qu'ils sont utiles.

Les Hobs sont généralement liés à une ferme ou, parfois, à une famille. Ils sont très semblables aux Nisses norvégiens et ont donc peut-être été importés en Angleterre par les Vikings. Cette tradition survit à travers de nombreux noms de lieux du Yorkshire, tels que Hob Garth et Hob Gill.

Carac.	**Dés**	**Moyennes**
FOR	3D6+18	28-29
CON	3D6+18	28-29
TAI	1D6+3	6-7
INT	2D6+12	19
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19
APP	1D6+3	6-7

Valeurs dérivées

Mouvement	12
Points de Vie	13-14
Impact	+1D4

Armes : Aucune, les Hobs n'en ont pas besoin, voir ci-dessous

Compétences :

Connaissance	100 %
Discrétion	100 %
Écouter	100 %
Se cacher	100 %

Les Hobs savent automatiquement tout ce dont ils ont besoin pour mener à bien une tâche. Ils peuvent en toute circonstance éviter d'être vus quand ils le souhaitent, ce qui est le cas la plupart du temps. Il est donc rare d'apercevoir un Hob.

Perte de SAN : Il n'y a pas de perte de Santé Mentale pour le fait d'apercevoir un Hob, mais si un investigateur est vu par l'un d'entre eux, ou en insulte un, il pourrait malgré tout être conduit vers la folie.

Sortilèges : Les Hobs n'en ont pas besoin, même si leurs capacités à exécuter des tâches ont une qualité magique propre.

Lui, sa bibliothèque, et le Hob peuvent également leur fournir quelques connaissances, sortilèges et objets dont ils auront besoin, maintenant et plus tard dans la campagne.

Récapitulatif

À la fin de ce chapitre, les investigateurs auront rencontré Seth Gray, découvert une nouvelle source d'information, observé un rituel Shan, combattu un Vampire stellaire et eu une aventure dans l'autocar en revenant à Whitby. Ils ont acquis quelques connaissances sur le camp adverse, ainsi qu'une certaine aide surnaturelle sous la forme de sortilèges, d'artefacts et d'un Hob.

Ils devraient se rendre compte que leur prochaine étape est d'aller rencontrer le professeur Graham à l'Université de Durham, et que c'est une bonne idée de continuer à aller de l'avant.



Effets spéciaux des sortilèges

Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste

Un Vampire stellaire encaissant plus de 6 points de dégâts en un seul jet de cette poussière devra effectuer un test de *Volonté* -20 % ce même round et tous les autres ensuite afin de poursuivre le combat, ou il fuira l'affrontement.

Les effets de la *Poussière* se produiront avant si les investigateurs la *Lancent* sur un Shantak, car ce dernier devra traverser les nuages avant de pouvoir attaquer.

Signe de Voor

Notez en particulier : « rend observable des choses invisibles », spécifiquement les Vampires stellaires.

Expulser un Shan

Pour les besoins de cette campagne, ce sort agit également comme un vaccin ; toute personne qui a eu ce sort lancé sur elle ne peut plus jamais être de nouveau infestée par un Shan.




La cathédrale
de Durham ...



Scénario 4

La cathédrale de Durham

Par Colin Hart

Les investigateurs sont à Durham pour prendre des informations auprès du professeur Graham. Mais ils ne se doutent pas que la célèbre cathédrale recèle autant d'éléments du futur que du passé…

En quelques mots…

Les investigateurs apprennent auprès du professeur Graham l'existence d'une société étudiante nommée Azazel. En essayant de l'infiltrer, ils découvriront qu'il se passe de drôles de choses sous la cathédrale de Durham. Ils devront enfin négocier un dédale complexe afin de pouvoir assister à une nouvelle cérémonie qui leur apportera son lot d'informations.

Implication des investigateurs

Les investigateurs peuvent être attirés à Durham, et particulièrement auprès du professeur Graham de l'université, après la lecture du journal d'Elliot Elder, parce que Seth Gray leur en a parlé, ou parce qu'ils ont découvert qu'Ashton Brown, l'adorateur en chef de l'épisode précédent, était étudiant ici.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir l'existence** de sociétés étudiantes parfois particulières.
- **Essayer d'infiltrer** celle nommée Azazel.
- **Assister à une nouvelle cérémonie Shan** organisée sous la cathédrale de Durham et en recueillir des informations vitales.

A l'affiche

Professeur Benjamin Graham

Ce professeur de l'université de Durham est spécialiste de l'histoire païenne britannique. Malgré un caractère plutôt introverti, il peut apprendre aux investigateurs l'existence d'un ancien culte voué à Azathoth qui leur ouvriront bien des perspectives.

Amelia Carter

Étudiante et adoratrice en chef de Durham, elle est totalement sous l'emprise des Insectes de Shaggaï. C'est elle qui mène le bal, en particulier dans le quartier de la cathédrale. Militante féministe, elle est persuadée que l'avènement du règne des Insectes de Shaggaï amènera l'égalité entre les hommes et le femmes.

Ashton Brown

Cet adorateur introduit dans le scénario précédent, étudiant à l'université de Durham, s'il est toujours vivant, poursuit ses activités, bien qu'une animosité totale l'oppose à Amelia Carter.

Ambiance

Dans la ville historique de Durham, siège de la troisième université du pays, les investigateurs doivent manœuvrer avec tact pour infiltrer une association étudiante pas très catholique et comprendre tout ce qui se trame dans la cathédrale, à l'intérieur ou même dans ses sous-sols. Vieilles pierres et technologie du futur s'y côtoient.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	◴◴◴◴
Difficulté	éprouvé
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Type de personnages	tous types
Époque	années 1920

Introduction

Durham est une ancienne et belle ville du Nord de l'Angleterre, célèbre pour sa cathédrale normande classique et son château perché au sommet d'une colline escarpée, située dans une courbe serrée du fleuve Wear. Siège, à l'époque médiévale, des puissants princes-évêques, la cité abrite depuis le milieu du XIXe siècle ce que l'on considère comme la troisième Université de Grande-Bretagne (après Oxford et Cambridge). Le donjon du château héberge désormais les étudiantes.

Que ce soit à partir du journal d'Elliot Elder, par l'intermédiaire de Seth Gray, ou le fait de découvrir qu'Ashton Brown est étudiant ici, les investigateurs doivent se rendre compte que leur prochaine étape est Durham, afin de rendre visite au professeur Benjamin Graham. Ce dernier est leur seule vraie piste et certainement la seule personne dont ils connaissent à la fois l'importance et la localisation.

Comme ces événements se déroulent durant les vacances estivales, la plupart des étudiants sont rentrés chez eux et les résidences sont pour la plupart désertes.

Les événements

Les investigateurs doivent se rendre dans la ville universitaire de Durham afin de prendre contact avec Benjamin Graham, professeur d'Histoire païenne britannique. Il leur révèle qu'Azazel est le nom d'une société étudiante de Durham. Infiltrer cette société conduit les investigateurs auprès d'Amelia Carter, l'agent en chef des Shans dans la ville.

S'ils la suivent une nuit dans la cathédrale et peuvent éviter les attaques de Shantaks, ils pénètrent dans un dédale taillé dans la roche au-dessus de laquelle la cathédrale se dresse. S'ils parviennent à négocier ce péril avec succès, ils assistent à une nouvelle cérémonie Shan qui leur fournit des indices essentiels sur le plan des Shans et leur prochaine destination.

Filatures

Ce qui se passe exactement dans ce chapitre dépend en partie de ce qui s'est déroulé à Bloody Beck.

Si les investigateurs ont interrompu la cérémonie et qu'Ashton Brown a survécu, il essaye de réunir les musiciens, s'ils sont encore en vie, afin qu'ils jouent lors de la cérémonie qui va se dérouler dans la crypte de la cathédrale. Ni lui ni eux ne seront de retour à Durham avant le deuxième jour suivant la cérémonie, aux alentours de 18h00, juste à temps pour assister à la réunion d'Azazel. Ashton Brown ne dit rien de ce qui s'est passé à Amelia, sauf dans les circonstances les plus graves, même si elle est théoriquement le chef, en partie à cause de l'inimitié qui règne entre eux, mais surtout parce qu'il ne veut pas qu'elle sache qu'il a tout fichu par terre. Il veut essayer de résoudre la situation par lui-même.

Si l'un des musiciens parvient à reconnaître les investigateurs, Ashton Brown leur dit de l'informer s'ils réapparaissent et de les garder sous surveillance. Si c'est lui qui reconnaît les investigateurs, il essaie de les suivre par lui-même.

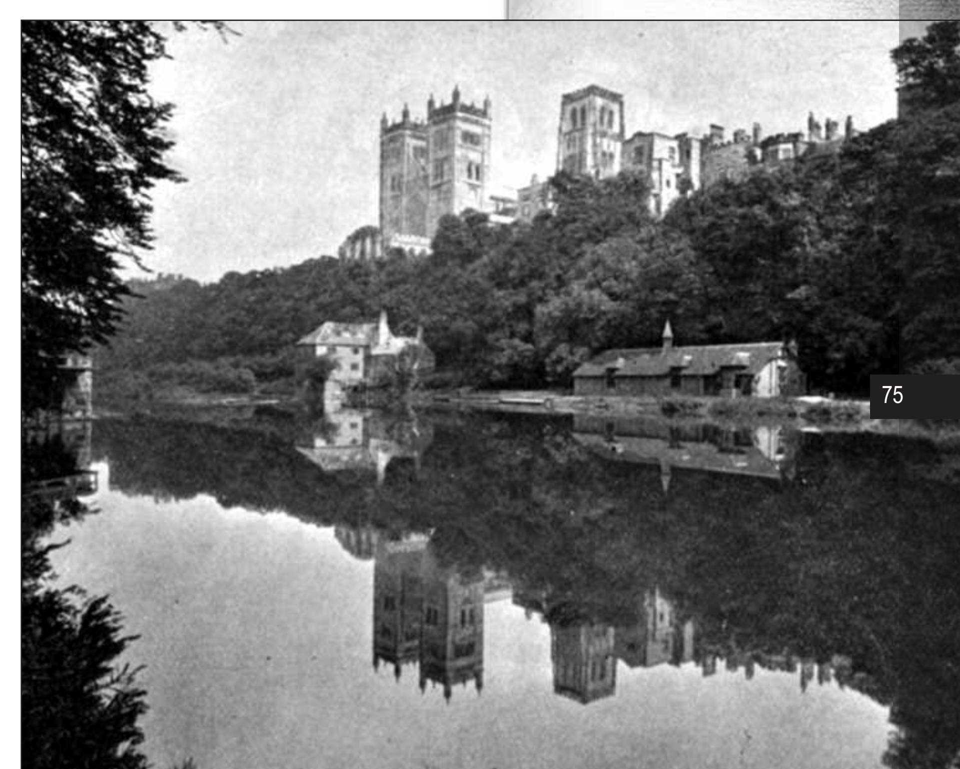
Si Brown n'a pas survécu, les musiciens font leur rapport à Amelia Carter. S'ils ont vu les investigateurs, ils les lui décrivent ; elle considère immédiatement qu'ils représentent une menace et les fait surveiller. Si les musiciens ne parviennent pas les identifier, elle sera davantage à l'affût d'éventuels infiltrés et plus soupçonneuse des investigateurs s'ils essaient de le faire.

Si, en revanche, les investigateurs n'ont pas interrompu la cérémonie, Ashton Brown et les musiciens reviennent à Durham le jour même. Tout membre du culte d'Azazel qui voit et reconnaît les investigateurs les suit. Les corps des victimes disparaissent sans laisser de traces.

Si les investigateurs ont été reconnus, demandez un test au joueur ayant le score le moins élevé en *Volonté*. S'il le rate, les investigateurs sont remarqués par les membres d'Azazel dès leur arrivée.

Si c'est le cas, demandez-leur à tous d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché* afin de réaliser qu'ils sont observés.

La cathédrale de Durham



Si Brown et les deux musiciens ont été tués, les investigateurs sont beaucoup plus libres de leurs mouvements, mais ils ont alors moins de sources d'information à leur disposition. Toutefois, les investigateurs devraient finir par se retrouver à la cathédrale pour la cérémonie finale.

Les investigateurs filent les adorateurs

Si les investigateurs choisissent de suivre l'un des adorateurs (par exemple, Ashton Brown lorsqu'il quitte la réunion d'Azazel), servez-vous de tests de *Se cacher* et de *Discrétion* pour juger de leur réussite. Faites en même temps effectuer aux adorateurs des tests d'*Écouter*. En cas de succès, ces derniers essaient de semer leurs poursuivants, puis renversent les rôles et suivent à leur tour les investigateurs. S'il y a plus d'un adorateur, ils se séparent pour faciliter le processus. Faites de même chaque fois que les investigateurs suivent des adorateurs.

Les adorateurs n'attaquent pas eux-mêmes les investigateurs, sauf si on le leur demande ou en cas de légitime défense.

Les adorateurs filent les investigateurs

Seuls Amelia Carter ou Ashton Brown tenteront quelque chose contre les investigateurs. Toute personne ayant été informée de leur présence reçoit l'ordre de les surveiller, de savoir où ils séjournent, ce qu'ils font, ce qu'ils savent et ce qu'ils comptent faire.

Cela peut inclure, si l'occasion s'en présente, faire semblant de se lier d'amitié avec eux. Ce que cela implique exactement dépend de l'ordre dans lequel les investigateurs traversent les différentes étapes du scénario et de leurs réussites successives.

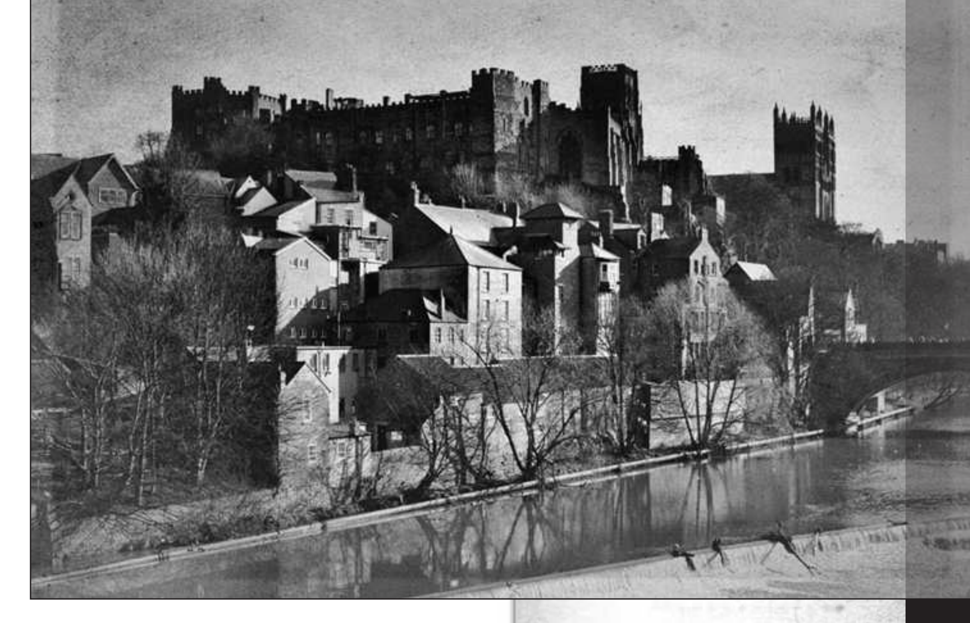
Une fois les investigateurs désignés comme une menace et qu'un endroit où ils pourraient être attaqués est identifié (probablement là où ils logent), une créature est envoyée pour les tuer – un Vampire stellaire invoqué par Amelia Carter ou un Shantak invoqué par Ashton Brown.

Le trajet

Bien que les investigateurs puissent emprunter en voiture la route de la lande et trouver leur chemin (test d'*Orientation*) vers la Great North Road, le meilleur moyen, et de loin, pour se rendre à Durham, est de prendre le train. Les investigateurs peuvent soit revenir sur leurs pas à York, soit emprunter la ligne EskValleyRailway en direction de Darlington, puis changer pour Durham. C'est sur la ligne principale et la plupart des trains s'y arrêtent. La gare elle-même est spectaculaire, située sur les hauteurs de la ville, surplombant le château et la cathédrale. Une courte marche les fait descendre jusqu'au fleuve, passer le vieux Framwellgate Bridge en direction de la place du marché et, enfin, gravir la colline du Palace Green. Situé entre le château et la cathédrale, le Green est entouré de vieilles pierres et offre un spectacle très inspirant.

Plusieurs bâtiments dépendent ici de l'Université. Un test de *Trouver Objet Caché* réussi permet d'identifier le bureau de l'économe, où les investigateurs peuvent se renseigner sur le professeur Graham. L'économe est un homme volcanique et autoritaire, et il faut réussir un test de *Persuasion* ou de *Crédit* pour lui faire même admettre l'existence de Graham. Si les investigateurs y parviennent, il téléphone au professeur, qui consent à les recevoir s'ils disent qu'ils sont des amis ou des collègues de Seth Gray ou d'Elliot Elder.

L'économe leur donne des indications pour se rendre à son bureau, mais seulement s'ils les lui demandent. S'ils ne le font pas, ils doivent errer au hasard et demander aux gens qu'ils rencontrent. Personne ne les arrête, mais il faut, avant de savoir où chercher, réussir un test de *Volonté* pour trouver quelqu'un qui sache où les envoyer, ou un test d'*Intuition* et d'*Orientation* pour tout investigateur étant allé à l'Université.



Le professeur Graham

Le bureau du professeur Graham est situé juste derrière la cathédrale, dans l'une des parties les plus anciennes de l'Université. Pour y parvenir, les investigateurs doivent traverser la cathédrale et le cloître, ce qui leur donne un premier aperçu qui pourra leur servir plus tard. La cathédrale est un édifice en pierre séculaire et qui porte admirablement le poids des ans. Si les investigateurs arrivent à suivre les indications qui leur ont été données (test d'*Intuition* ou d'*Orientation*), ils parviennent à une porte en chêne très raffinée arborant le nom du professeur. Ce dernier n'ouvrira pas la porte lui-même, mais leur dira tout simplement d'entrer. À l'intérieur, le bureau est assez typique de celui d'un universitaire : en plein désordre, avec de hautes piles de livres sur toute une série d'étagères et chaque surface horizontale. Ce n'est pas sans leur rappeler leur premier contact avec la bibliothèque de Seth Gray.

Le professeur Graham est un historien spécialisé dans les cultes païens britanniques. Il apparaît comme digne de confiance, mais guindé et introverti. Cela fait de lui quelqu'un d'assez isolé et il s'est habitué à ce que les gens s'ennuient en sa compagnie, et donc, si les investigateurs feignent de s'intéresser à sa matière, il répondra volontiers à leurs questions en leur donnant quelques détails. S'ils lui donnent un document sur ce qu'ils ont découvert, il est intrigué par les idées que cela soulève.

Il sait certaines choses au sujet du culte d'Azathoth, mais assure les investigateurs, comme il l'a fait avec Elliot Elder et Seth Gray, qu'il a disparu depuis déjà fort longtemps. C'était un culte très ancien, pour tout dire pré-romain, et il a été remplacé par toute une série d'autres religions pré-chrétiennes. Il pense qu'il se concentrait dans le Sud-Est du pays, mais le seul nom spécifique d'un endroit qu'il sait lui être associé est Lilla Howe, ce qu'il avait également indiqué à Seth Gray. Il essaie de convaincre les investigateurs que toute personne pratiquant les rites de la secte, aujourd'hui ou dans un passé récent (il entend par là : les deux derniers siècles) les a fabriqués, un peu comme les druides modernes à Stonehenge, et que tout cela est plutôt stupide et triste. Il n'est pas au courant d'un quelconque renouveau du culte, à l'exception des choses qu'Elliot Elder lui a dites, et il n'a pas vraiment voulu y croire.

Si les investigateurs disent à Graham qu'ils ont vu un étudiant de l'Université de Durham à la cérémonie de Bloody Beck, cela le confirme dans son opinion que tout est factice : les étudiants, leur répond-il, font souvent des choses de ce genre, par excès d'enthousiasme ou comme une farce. Il est attristé par les nouvelles de la mort d'Elder, mais il ne change pas d'avis pour autant.

Cependant, si les investigateurs mentionnent le nom d'Azazel, il est surpris, car c'est également le nom d'un groupe d'étudiants de Durham.

S'ils lui demandent des précisions à ce sujet, il les oriente vers le Conseil des étudiants, où ils pourront mener leurs investigations. Il pense que c'est une sorte de société historique, mais il n'en est pas certain, car il ne fréquente pas les étudiants en dehors des cours et des travaux dirigés.

Le bureau du professeur Graham





Le réfectoire

Les sociétés étudiantes

Le Conseil des étudiants des Collèges de Durham, situé sur le Palace Green, est le meilleur endroit pour se renseigner sur les sociétés étudiantes. Les investigateurs peuvent localiser ce Conseil en posant la question au professeur Graham ou au bureau de l'économe.

Dans le hall d'entrée se trouve un tableau d'affichage donnant les diverses activités des sociétés. Demandez aux investigateurs d'effectuer deux tests de *Trouver Objet Caché,* pour repérer des réunions intéressantes.

La première concerne la Société de musique, fixée à huit heures le soir même dans l'église située en face de la cathédrale. Un examen plus approfondi révèle qu'il s'agit plus d'une société locale qu'étudiante. Si nécessaire, un test d'*Intuition* leur rappelle la présence de musiciens à Bloody Beck.

Le corridor de l'université



La deuxième réunion est liée à la société Azazel, demain soir à sept heures, au Buffalo's Head Pub non loin, sur Saddler Street.

Les deux avis indiquent que toutes les personnes sont les bienvenues.

La Société de musique

Elle est exactement ce qu'elle semble être ; Ashton Brown est venu voir la société parce qu'il avait besoin de musiciens. Il y a environ vingt personnes à la réunion. Les seuls adorateurs sont les deux personnes venant de Bloody Beck, une flûtiste et un percussionniste, et ils ne sont pas intéressés par le chant. Le percussionniste, William Walker, devrait facilement être reconnu par les investigateurs en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*, mais ces derniers n'ont en revanche pas pu voir la flûtiste (Jasmine Johnson) sans son masque. Si les deux musiciens reconnaissent les investigateurs, ils font comme si de rien n'était et, comme indiqué, essayent d'engager la conversation avec eux. Un test de *Psychologie* permet aux investigateurs de se rendre compte que ces deux musiciens nourrissent certaines arrière-pensées.

Si ces deux-là ont disparu de la scène, des remplaçants ont alors été trouvés et seront présents. Utilisez les mêmes statistiques que celles données à la fin du scénario. Quels qu'ils soient, avec un test de *Psychologie* réussi, ces remplaçants semblent être quelque peu en décalage avec les autres membres. Tout investigateur ayant combattu durant la Grande Guerre reconnaît là les signes de quelqu'un qui en a vu trop en trop peu de temps.

Si les adorateurs ne les reconnaissent pas, les investigateurs doivent feindre l'attitude de ces derniers s'ils veulent pouvoir échanger davantage que quelques mots. Les adorateurs pensent que la civilisation a fait son

temps, citant comme preuve la Grande Guerre, et qu'un grand changement est nécessaire. Si les investigateurs semblent réceptifs à ce discours, on leur répond qu'une grande catastrophe est sur le point de s'abattre sur l'humanité – une catastrophe bienvenue et méritée, à partir de laquelle un monde meilleur se lèvera.

Si les investigateurs demandent des détails à ce sujet, les adorateurs leur répondent simplement qu'il y a des « signes », sans préciser lesquels. Cet état d'esprit est typique de tous les membres mineurs du culte.

Si les investigateurs parviennent à gagner leur confiance (ou si les musiciens veulent qu'ils pensent qu'ils l'ont obtenue), les adorateurs les invitent dans leur chambre respective. Celle de Jasmine Johnson se trouve dans le donjon du château, celle de William Walker dans cette rue même.

S'ils acceptent, les adorateurs supposent automatiquement que c'est pour le sexe, sans tenir compte du genre ou de l'âge, et une fois de retour dans leurs chambres, entament des ébats sans l'ombre d'une hésitation. Il s'agit évidemment d'un comportement peu approprié et aucun test n'est nécessaire !

Mais même dans le sexe, ils apparaissent comme froids et distants. Cette ignorance totalement complaisante envers les conséquences est une attitude particulièrement induite par les Insectes de Shaggaï.

Le cas échéant, un test de *Connaissance* réussi indique qu'aucune des deux chambres n'est typique d'une chambre d'étudiant. Elles sont trop vides et cliniquement bien organisées ; sur un test d'*Intuition* ou de *Psychologie* réussi, les investigateurs se rendent compte qu'elles sont davantage disposées dans le style d'un bureau que d'un espace de vie. En réussissant un test de *Trouver Objet Caché*, ils remarquent une note sur un calendrier pour une répétition d'un chœur dans deux jours à minuit dans la cathédrale.

S'ils ne savent pas qui sont les investigateurs, les adorateurs n'essayent pas de les recruter ; même s'ils pourraient les présenter à Amelia Carter, c'est le travail de quelqu'un d'autre. Ils ont accepté une place particulière dans le culte, ont une tâche particulière à accomplir, et une récompense particulière en vue.

Tout le reste n'est que provisoire et ils s'en tiennent à cela, comme d'ailleurs tous les adorateurs humains. Même Amelia Carter et Ashton Brown ne dépassent pas beaucoup les limites qui sont les leurs, et les Insectes de Shaggaï les arrêteraient de toute façon s'ils essayaient de le faire.



La société Azazel

Ce groupe d'étudiants s'adresse à ceux qui s'intéressent à l'histoire de Durham en général, et à sa cathédrale en particulier. Ils se passionnent tout spécialement pour ses aspects les plus ésotériques, comme les piliers « disposés en carrés » et les rapports géométriques. Le culte a décidé que l'appartenance à cette société serait un moyen idéal pour dissimuler ses activités, notamment parce qu'elle gravite autour de la cathédrale.

Un test de *Connaissance* (pour les ex-étudiants) ou d'*Intuition* suggère que c'est un étrange moment de l'année pour une société étudiants de se rencontrer, puisque la plupart des étudiants sont rentrés chez eux pour l'été.

À l'arrivée des investigateurs, le Buffalo's Head Pub est assez plein. Le barman peut leur dire que la réunion se déroule dans une salle à l'étage. Une vingtaine de personnes sont présentes. Seules six d'entre elles, ainsi qu'Amelia Carter, sont des adorateurs. Si Ashton Brown a survécu à Lilla Howe et est toujours libre de ses mouvements, il est également présent.

S'il reconnaît les investigateurs, il fait comme si de rien n'était (test de *Psychologie* pour voir que son attitude est feinte), et part au bout d'une demi-heure en compagnie de deux autres adorateurs. Il s'agit, comme déjà dit, d'organiser la filature des investigateurs.

À l'heure dite, lorsque les échanges d'amabilités sont terminés et que tout le monde est assis, Amelia Carter se lève et salue l'assistance, y compris les non-membres. Elle présente un conférencier invité, le professeur Mark Hooke, expert dans la géométrie des cathédrales anglaises et scientifiquement tout à fait sérieux. Ce dernier parle pendant un certain moment, puis laisse place aux questions. En tout, la réunion dure environ deux heures.

Si les investigateurs ne sont pas intéressés par le propos, ils devraient cependant faire semblant de l'être (test de *Psychologie*). Ceux qui n'y arrivent pas, ou qui ne se soucient pas de cet aspect des choses, sont remarqués par Amelia Carter.

À la fin de la conférence, le professeur Hooke propose une visite de la cathédrale permettant d'accéder à des zones qui ne sont pas normalement ouvertes au public. Les adorateurs s'y inscrivent tous. Une nouvelle fois, Amélie note les non-adeptes qui le font. La visite est programmée pour le lendemain midi.

Ensuite, une commande est passée au bar et plusieurs membres non-adorateurs s'en vont. Une douzaine de personnes environ reste cependant, donnant aux investigateurs une chance de repérer les adorateurs. Ils peuvent commencer en effectuant un test de *Psychologie*, un par personne présente.

Une réussite indique seulement si cette personne est sérieusement intéressée par l'architecture, ou par quelque chose d'autre. Par exemple, un des étudiants masculins n'est pas un adorateur, mais il s'intéresse à Amelia, ce qui n'est pas du tout réciproque. Les investigateurs doivent discuter avec les membres pour en apprendre davantage. Comme avec les musiciens, les adorateurs semblent avoir des priorités et des intérêts différents du reste de la société, et sont quelque part plus adultes, d'une manière qui semble étrangement sinistre. Ils semblent très cyniques et se soucient fort peu du sort de leurs frères humains.

Comme les investigateurs sont des nouveaux venus, Amelia Carter est elle aussi en train de les analyser pour des motifs cachés (test de *Psychologie*). Elle les cherche délibérément et discute avec eux afin de les évaluer. Elle n'est pas encore au courant des événements de Bloody Beck et considère pour le moment les investigateurs comme des adorateurs potentiels, les femmes en particulier. S'ils peuvent réussir à feindre ce qu'ils devraient maintenant connaître de l'attitude des adorateurs, elle les renvoie à Ashton Brown en leur donnant son adresse, car le recruteur, c'est lui. S'ils refusent, ou qu'il n'est plus de ce monde, elle leur parle plus tard elle-même et les invite à la rejoindre au bar en bas.

Ce moment est une chance pour les deux parties de se découvrir mutuellement. Jouez cela ou organisez un Match de *Persuasion* contre *Psychologie*. Si les investigateurs le remportent, Amelia Carter les considère comme des recrues potentielles. Elle propose de rencontrer les femmes le lendemain dans sa chambre pour discuter des détails, mais n'invite pas les hommes. S'il n'y a aucune femme parmi les investigateurs, mais qu'ils semblent tout de même intéressés, elle s'arrange pour les retrouver au pub le lendemain midi. Si elle remporte le Match, il n'y a plus de réunions et elle les fait suivre du pub, tout comme dans le cas où elle sait déjà qui ils sont.

Les investigateurs ne la voient pas quitter le pub, mais elle est pourtant de retour plus tard dans sa chambre. C'est parce qu'il y a un passage qui relie cette dernière à la cave du pub, et de là à la salle de cérémonie située sous la cathédrale. Elle emprunte toujours ce chemin pour se rendre au Buffalo's Head, par souci du secret, de la confidentialité, mais également par paresse. Si quelqu'un tente de la suivre, à l'aide de tests de *Se cacher* et de *Discrétion*, elle entre d'abord dans les toilettes pour essayer au moins de se débarrasser des hommes. S'ils continuent à la suivre, ils voient la porte qu'elle utilise apparaître et disparaître alors qu'elle la traverse. Il leur est ensuite impossible de retrouver cette porte, même avec la recherche la plus minutieuse.

La chambre d'Amelia

Les femmes invitées dans la chambre d'Amelia trouvent l'endroit propre et bien meublé, mais pas aussi bizarrement clinique que celle des musiciens. Si elles jettent un coup d'œil dans la pièce tout en discutant, elles aperçoivent une étagère remplie d'ouvrages traitant d'architecture, d'anthropologie et du féminisme. En réussissant un test de *Trouver Objet Caché*, elles remarquent également un rappel sur le calendrier mural de la même répétition de chœur que chez les musiciens.

Amelia Carter est plus prudente dans ses actions que les autres adorateurs et commence par parler d'histoire, d'architecture et de la prochaine visite de la cathédrale.

Ce n'est que progressivement qu'elle oriente la conversation sur la religion païenne britannique et son histoire, et les « droits de la femme », en essayant de faire un lien entre les deux sujets grâce aux arguments suivants :

- Les vieilles religions respectaient les femmes. Dans les pratiques anciennes, ces dernières avaient un rôle beaucoup plus important, et même souvent celui de chef.

- Le patriarcat et le christianisme ont fait disparaître les religions païennes précisément pour cette raison. En vue d'atteindre cet objectif, les femmes ont été condamnées pour sorcellerie et les choses ont au fur et à mesure empiré. Elle en cite comme preuve le *Marteau des Sorcières* (le *Malleus Maleficarum* ou *Marteau des sorcières* est un célèbre livre médiéval décrivant la façon de

trouver les sorcières et de s'occuper d'elles ; il fut directement ou indirectement responsable de la torture et de l'assassinat de milliers de femmes).

• S'il y a un retour en force des femmes à l'époque moderne, pourquoi pas également des anciennes religions ?

• Beaucoup de choses doivent changer, les progrès sont très lents : et s'il y avait un moyen de faire en sorte que les changements se produisent maintenant ?

• S'opposer au *statu quo* actuel nécessite un grand pouvoir : et si un tel pouvoir était accessible via la remise au goût du jour des anciennes pratiques ?

Elle ne va pas plus loin pour le moment et évalue avec soin les réactions des investigatrices. Si elle est satisfaite du résultat, elle leur parlera à nouveau lors de la visite de la cathédrale, puis organisera une autre réunion après la cérémonie (moment où toute idée de recruter les investigateurs aura presque certainement été prise de vitesse par les événements).

Si les investigateurs ont l'occasion de fouiller la pièce, ils trouvent, en réussissant un test de *Trouver Objet Caché,* une copie du sort *Invoquer/Contrôler un Vampire stellaire* (le même que celui trouvé dans l'appartement de Tom Jenkins), cachée dans un tiroir.

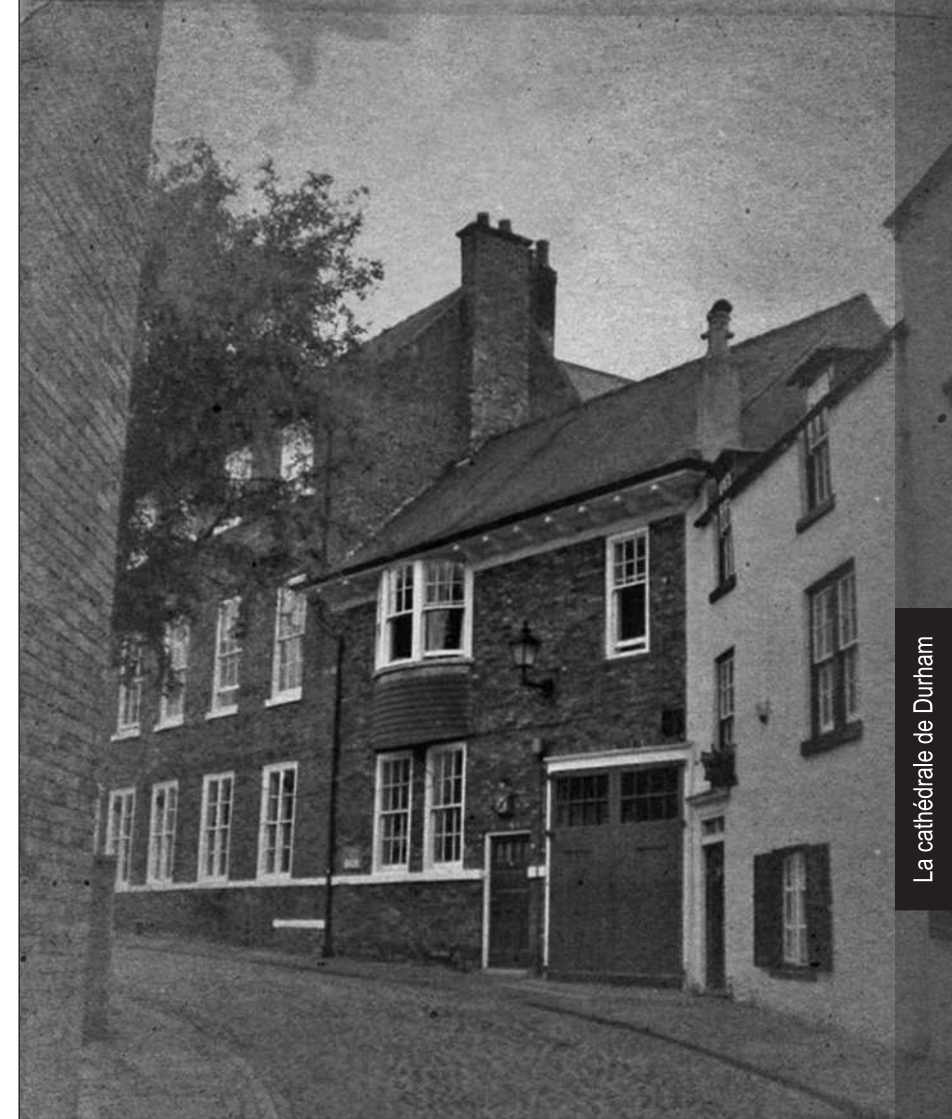
Toute tentative pour découvrir le passage secret reliant le donjon au Buffalo's Head Pub ne réussit que si l'un des investigateurs a eu ses données biométriques enregistrées lors de la visite de la cathédrale, et seulement pour cette personne. Si c'est le cas, demandez-lui d'effectuer des tests d'*Intuition* et de *Mythe de Cthulhu* ; la réussite révèle les portes à chaque extrémité.

Le logement d'Ashton Brown

La résidence d'Ashton Brown se trouve sur North Bailey. La description qui suit part du principe que les recherches sont effectuées lorsque Brown n'est pas là.
Personne d'autre n'est entré. Ashton Brown dispose d'une enfilade de pièces, comprenant une chambre à coucher, un séjour et une cuisine.

L'endroit ressemble à un logement étudiant, si ce n'est qu'il fait venir quelqu'un pour le ménage une fois par semaine et que l'endroit est donc relativement bien rangé.

Les choses à découvrir sont les suivantes, avec un test de *Trouver Objet Caché* pour chacune d'entre elles.



Le logement d'Ashton Brown

• Une carte du Yorkshire du Nord, indiquant l'emplacement de Bloody Beck. Dessus est indiquée la date de la cérémonie à laquelle ils ont assisté et une liste de noms, dont les seuls importants sont ceux des deux musiciens, les autres étant ceux des personnes devant être sacrifiées.

• Une note à propos de la répétition du chœur, bien qu'il ne soit pas intéressé par ce genre de choses, comme tous ceux qui le connaissent pourront librement leur dire, dont le propriétaire du Buffalo's Head Pub.

• Un exemplaire des *Révélations de Glaaki*, portant le timbre de l'Université de Durham et un autre indiquant : « Accès restreint. Ne peut être emprunté. » Il contient le sort *Invoquer/Contrôler un Xiclotlien* qu'Ashton Brown a utilisé pour contrôler le Xiclotlien sur Lilla Howe et d'autres ailleurs. Il y a également une copie manuscrite de ce sort.

• Une feuille de papier contenant la copie du sort *Invoquer un Shantak*. Un test d'*Intuition* permet de remarquer qu'il manque l'instruction « contrôler ».

• Un neurofouet Shan.





La cathédrale

Les investigateurs peuvent effectuer des recherches dans la cathédrale, soit de leur propre initiative, soit à l'occasion de la visite organisée spécialement. Durant la plus grande partie de la journée, divers employés y déambulent et sont heureux de parler avec les visiteurs et de répondre aux questions qui sont posées poliment. Si les investigateurs s'enquièrent au sujet de la répétition du chœur, on leur répond qu'il n'y en a pas de programmée ; la cathédrale sera fermée à 21 h pour permettre l'entretien nécessaire. Et il n'y aura certainement personne pour les laisser entrer à minuit.

La visite

La visite se déroule à midi le lendemain de la réunion de la société Azazel. Beaucoup de monde est rassemblé – au moins une vingtaine de personnes, pas toutes membres de la société.

Amelia Carter est là, accompagnée des six adorateurs déjà présents à la réunion d'Azazel. Un employé de la cathédrale les accueille à la porte principale, sous le célèbre heurtoir. La visite les conduit aux niveaux supérieurs, les fait monter un escalier en colimaçon, passer les portes donnant sur des passerelles hautes, sous les vitraux et enfin descendre dans une partie de la crypte. On les prévient, à maintes reprises, de faire attention, car certains passages sont étroits et ne possèdent pas de barrière de sécurité.

Des endroits où se cacher peuvent être repérés par toute personne réussissant un test d'*Intuition* assorti d'une réussite spéciale.

À un certain moment du parcours, Amelia Carter quitte soudain le groupe. Quiconque réussit un test de *Trouver Objet Caché* assorti d'une réussite spéciale la voit traverser une porte apparaissant soudain dans un pilier au moment où elle s'en approche et disparaissant dès qu'elle est passée. Tenter la même chose qu'elle ne provoquera qu'un genou meurtri. Il s'agit d'une porte de technologie Shan nécessitant une clé biométrique.

Si les investigateurs s'arrêtent pour observer autour d'eux, ils voient d'autres personnes apposer brièvement la main sur le même pilier en passant devant lui ; il s'agit des six adorateurs, qui ont besoin que leurs données biométriques soient enregistrées. C'est pourquoi Amelia Carter se rend dans la salle de cérémonie. Si l'un des investigateurs touche ce pilier, ses données biométriques sont elles aussi ajoutées.

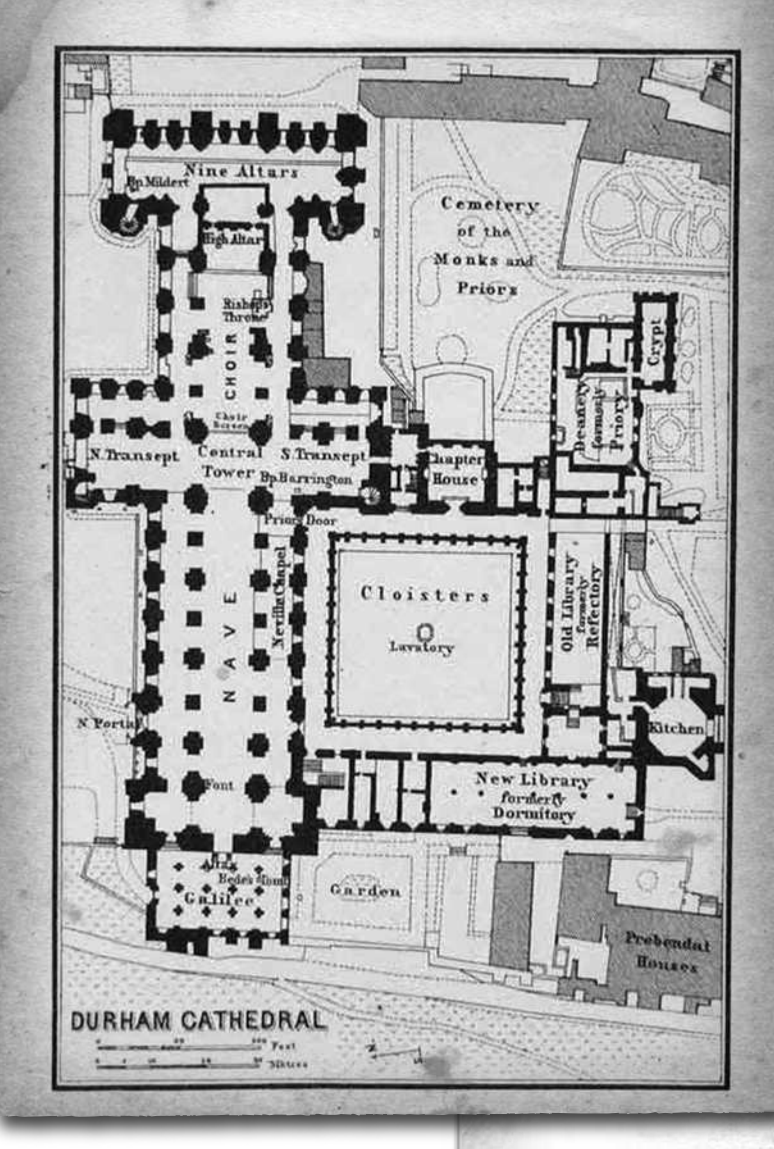
Si Amelia Carter a déjà identifié les investigateurs comme des ennemis, elle demande à l'un des six adorateurs de les conduire sur l'une des passerelles supérieures ne possédant pas de barrière de sécurité. Un test de *Psychologie* réussi indique le changement d'attitude de l'adorateur en question avant sa tentative de meurtre. Un seul investigateur est ciblé, et même alors, seulement si l'adorateur concerné est certain (test de *Psychologie*) de ne pas avoir été remarqué.

Faites faire à l'investigateur visé un test de *Trouver Objet Caché* pour voir l'adorateur effectuer sa tentative, et à l'adorateur le même test pour décider si l'investigateur l'a vu. Si l'adorateur décide d'agir, effectuez un Match d'*Agilité* pour voir qui finit par être repoussé violemment ; *Agilité* -20 % pour l'investigateur lors du premier round s'il n'a pas vu le coup venir.

Il n'y a que cinq rounds pour ces tests de Match avant que les deux adversaires ne soient plus dans cette section, de sorte qu'il peut y avoir match nul.

Le passage se trouve à environ dix mètres du sol, une chute occasionnera donc 3D6 points de dégâts, mais souvenez-vous que si cette chute n'est pas une surprise, l'investigateur peut essayer de se rattraper (cf. *Livre de règles*, p. 150).

S'il réussit son coup, l'adorateur prétend qu'il s'agit d'un accident ; si ce n'est pas le cas, que c'est l'investigateur qui a commencé.



La répétition du chœur : le dédale sous la cathédrale

La répétition du chœur se tient deux jours après la visite, à minuit, dans la cathédrale. La porte du cloître que les investigateurs ont traversée pour arriver jusqu'au bureau du professeur Graham est ouverte et il n'y a pas de gardien visible à l'extérieur. Ils en comprennent la raison une fois qu'ils sont à l'intérieur. Demandez à chaque investigateur d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché* pour apercevoir deux Shantaks (ou, pour les groupes importants, deux par tranche de quatre investigateurs) perchés dans les étages supérieurs de la cathédrale. Un test d'*Intuition* suggère que les créatures peuvent aussi les voir. Elles n'attaquent cependant pas immédiatement.

Les six adorateurs, plus Amelia Carter et Ashton Brown (s'il est toujours là) se tiennent dans l'espace situé sous la tour principale. Les investigateurs peuvent se diriger avec *Discrétion* vers un endroit qu'ils auront préalablement repéré – si l'un d'entre eux avait, lors de la visite, réussi son test d'*Intuition*. Si cela n'a pas été le cas, ils doivent réussir un test de *Volonté* ou d'*Intuition* afin de trouver une cachette.

Ils doivent également effectuer un test de *Se cacher*, même s'ils ne seront repérés que sur un résultat de 96-00, car les adorateurs ont l'esprit ailleurs. Si les investigateurs ratent leur test de *Se cacher* ou de *Discrétion*, les Shantaks passent immédiatement à l'attaque.

Une fois leur cachette atteinte, les investigateurs observent ce qui suit. Les adorateurs sont en effet en train de chanter, mais pas un cantique, plutôt un rituel, et en Shan. Un test de *Sciences humaines : anthropologie* indique qu'il ne s'agit pas d'un langage humain, ce qui les oblige à effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D3 points). Alors que le chant se poursuit, l'escalier en colimaçon menant à l'orgue situé au milieu de la cathédrale se met à tourner et descend, jusqu'à servir d'escalier s'enfonçant dans le sol. Tout en en continuant à chanter , les adorateurs, menés par Amelia Carter et Ashton Brown, descendent les marches en procession.

Une fois que les adorateurs ont descendu les marches, les Shantaks attaquent les investigateurs, car ils sont maintenant convaincus que ce sont des ennemis. Ils s'abattent à maintes reprises depuis la voûte cathédrale, en produisant une attaque à chaque passage.

Se rendre de leur cachette jusqu'à l'escalier devrait prendre dix rounds aux investigateurs, cinq s'ils avaient repéré l'endroit lors de la visite. Il faut un demi-round supplémentaire par personne pour s'enfoncer suffisamment dans l'escalier et se retrouver hors de portée des Shantaks, qui sont trop grands pour pouvoir les suivre.

L'escalier reste ouvert durant deux minutes (une minute si les investigateurs ont été repérés par les adorateurs – rappel : un round équivaut approximativement à 5 secondes), puis revient dans sa position initiale. Ensuite, il faudra aux investigateurs des explosifs – infligeant l'équivalent d'au moins 100 points



système de sécurité Shan aux dimensions d'une salle rectangulaire disposant de deux sorties sur le mur du fond prenant chacune l'apparence d'un petit tunnel de pierre grossièrement taillé menant vers l'extérieur. Au bout du tunnel (et en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*), les investigateurs aperçoivent un Shantak perché qui les attend, et une vieille et lourde porte en chêne de style médiéval. L'une de ces sorties mène à la salle de cérémonie, tandis que l'autre donne sur une grotte basse débouchant sur une face du rocher sur lequel se tient le château.

En réalité, la salle est assez petite – beaucoup plus petite en tout cas que les investigateurs ne la voient. Une projection holographique sophistiquée donne en effet l'illusion d'une grande salle en pierre voûtée. Beaucoup de colonnes de pierre soutiennent le plafond, divisant l'espace en une grille de carrés de 6 x 6 m. Des demi-colonnes le long des murs sont couvertes de toutes sortes de peintures semblant dater de l'époque médiévale.

La salle fonctionne comme un dédale virtuel. Pour le négocier, les investigateurs doivent avancer de carré en carré (comme de « case » en « case ») et, afin de se rapprocher des sorties, ils doivent interpréter les illustrations portées sur les murs, chacune nécessitant un test dont le pourcentage est pour l'investigateur donné, soit la moyenne entre sa compétence en *Mythe de Cthulhu* et son *Intuition*, soit celle entre *Sciences occultes* et *Orientation*, et ce pour chaque « case ».

Chaque réussite ou échec rapproche les investigateurs de l'une des sorties. Après avoir avancé d'une douzaine de carrés ou plus, les investigateurs commencent à être proches de l'une ou l'autre sortie. Un succès dans l'interprétation les rapproche davantage de la sortie donnant sur la salle de cérémonie, tandis que des échecs dans l'interprétation les déplacent au contraire vers la sortie donnant sur la grotte. Un résultat d'interprétation assorti d'une réussite spéciale, ou d'une maladresse, déplace le groupe de deux « cases » vers la porte correspondante. Une réussite critique les déplace de trois carrés vers la salle de cérémonie.

Quand les investigateurs se retrouvent dans le dédale, quelle que soit la façon dont ils les regardent, ils découvrent que les deux portes semblent toujours se trouver dans le mur situé devant eux. À chaque fois qu'ils réussissent un test, lorsqu'ils avancent vers la « case » suivante, la porte menant à la salle de cérémonie apparaît de plus en plus grande et proche qu'auparavant. À chaque fois que les investigateurs ratent un test, l'autre porte devient à son tour un peu plus proche.

de dégâts – et une corde pour descendre dans le trou. Ceci s'applique également s'ils essaient de revenir par ce chemin.

S'il est attaqué avant la descente de l'escalier, un investigateur ne doit pas déjà être engagé dans un combat, réussir un test de *Volonté* -10 % (afin de détourner le regard des Shantaks qui attaquent), et un test de *Trouver Objet Caché* pour parvenir à voir où les adorateurs se rendent.

Une fois que tous les investigateurs sont descendus de l'escalier en colimaçon, il remonte en redevenant hors de portée, et la trappe de pierre, bien au-dessus de leurs têtes, se referme. Il leur semble se trouver dans une grande salle faiblement éclairée ressemblant beaucoup à une crypte ordinaire, mais où tout n'est cependant pas comme il paraît. Les investigateurs sont en fait piégés dans un

Minutage

En fonction de la progression des investigateurs, il peut être nécessaire de modifier les dates réelles des événements à Durham, tout en en conservant l'ordre, à savoir :

Arrivée, rencontre avec le professeur Graham		Jour 1
Société de musique	20 h	Jour 1
Réunion d'Azazel	19 h	Jour 2
Visite de la cathédrale	Midi	Jour 3
Cérémonie	Minuit	Jour 5

Pour visualiser leur progression, utilisez la grille de carrés de 6 x 6 m prévue. Les investigateurs avancent de « case » en « case » sur cette grille jusqu'à aboutir à l'une des cases de portes. Chaque fois que les investigateurs réussissent un test, déplacez-les d'une « case » vers le carré matérialisant la porte de la salle de cérémonie ; pour chaque échec, d'un vers l'autre porte, celle de la sortie. Si les investigateurs lèvent les yeux, la trappe en pierre à travers laquelle ils sont passés a disparu et, quels que soient les moyens mis en œuvre, il leur est impossible de la retrouver. S'ils essaient de revenir sur leurs pas pour ce faire, l'entrée donnant sur la grotte se déplace d'une case vers eux pour chaque case qu'ils traversent. N.B. Le *Signe de Voor* n'est pas ici opérant. Les adorateurs sont pour leur part guidés à travers le dédale par l'intermédiaire d'une liaison provenant de son système de projection en direction de leurs Shans résidents.
Si les investigateurs finissent devant la porte de la grotte, le dédale disparaît (test de *Santé Mentale*, perte 0/1D3 ponts) et ils se retrouvent dans une salle carrée grossièrement taillée dans la colline située sous la cathédrale. Ils ne verront pas les Shantaks qui se cachent hors de la grotte de chaque côté, prêts à les attaquer dès qu'ils sortiront.

À l'extérieur, le flanc de la colline descend jusqu'au fleuve Wear, selon une pente suffisamment forte pour exiger un test d'*Agilité* de la part des investigateurs lorsqu'ils l'emprunteront. S'ils ratent le test, ils dégringolent la pente, impuissants, encaissant 1D3 points de dégâts et tombent dans le fleuve, avec la nécessité d'effectuer des tests de *Nage* et le risque de se noyer. Si secourir quelqu'un s'avérait vraiment nécessaire, une petite embarcation est amarrée à proximité et accessible en 3 rounds. Toute personne en train de combattre les Shantaks doit réussir chaque round un test d'*Agilité* pour éviter le même sort. Les Shantaks poursuivent leurs attaques jusqu'à ce qu'ils soient tués ou aient tué les investigateurs – ou du moins les aient conduits dans le fleuve.

En effet, ils n'attaqueront pas les investigateurs dans le fleuve, car ils n'aiment absolument pas que leurs ailes soient mouillées – de plus, il y a un trop grand risque pour eux d'être vus. Une fois que tous les investigateurs l'ont franchie, la sortie du tunnel semble devenir une partie de la colline. Il n'est pas possible d'y accéder de ce côté.Si les investigateurs aboutissent, au contraire, devant la porte de la salle de cérémonie, l'illusion du dédale disparaît à son tour, exigeant également un test de Santé Mentale (perte 0/1D3 points), et ils se retrouvent dans une salle carrée avec dans un mur la porte, maintenant dans un métal non identifiable.


La crypte

Pour ouvrir la porte donnant sur la salle de cérémonie, l'un des investigateurs doit poser la paume de sa main dessus, à peu près au milieu. À cet instant, un carré lumineux se met à clignoter autour de sa main, prenant ses données biométriques.

Au bout de quelques secondes, la porte s'ouvre. Les Insectes de Shaggaï partent du principe que toute personne arrivant jusque-là est un ami plutôt qu'un ennemi – un exemple parmi d'autres de leur confiance excessive qui frise souvent la suffisance. Une deuxième personne est capable de passer la porte avant qu'elle se referme si elle peut réussir un test d'*Agilité*, une troisième si elle peut le faire à -10 %, et ainsi de suite jusqu'à une réussite critique et qu'ils soient tous passés à travers ou que le test rate.

Dans ce cas, la porte se referme et tous ceux restés dans le dédale doivent à leur tour apposer leur main sur la porte afin d'avoir leurs données enregistrées. Si l'une des personnes touchant la porte avait déjà eu auparavant ses données enregistrées, la porte s'ouvre et reste ouverte jusqu'à ce que tout le monde soit passé. Gardez trace de ceux dont les données sont enregistrées, car cela aura de sérieuses répercussions plus tard dans la campagne.

Une fois que les investigateurs sont tous passés (il n'y a nulle part ailleurs où aller, à moins de vouloir rester dans le dédale pour toujours), ils se retrouvent à l'extrémité d'une grande salle voûtée différente de la salle du dédale ou de n'importe quel autre endroit dans la cathédrale. À l'autre extrémité se trouve une pyramide, identique à celle que les investigateurs ont vue à Bloody Beck. Pour distinguer davantage les choses, ils leur faut se rapprocher, même s'ils peuvent de là où ils sont entendre ce qui se passe en réussissant un test d'*Écouter*. Il y a dans la salle

beaucoup d'appareils d'une technologie non identifiée derrière lesquels ils peuvent se cacher s'ils veulent avoir une meilleure vue. Ils ont encore à réussir un test de *Se cacher* ou de *Discrétion*, mais à moins d'obtenir un résultat de 96-00, ils ne seront pas remarqués, car les adorateurs, une nouvelle fois, sont distraits par leur chant.

La scène rappelle fortement le rituel de Bloody Beck, même si c'est Amelia Carter qui conduit cette fois-ci le groupe, vêtue d'une robe blanche portant le symbole du Parasoleil, debout à côté d'un Shan en vol stationnaire. N'oubliez pas les tests de *Santé Mentale* (perte 0/1D6 points) pour le fait de voir ce Shan. Les deux musiciens (ou personnes infestées remplacées à la hâte) jouent à faible intensité d'un côté ; les six autres adorateurs sont debout, immobiles, formant deux rangées face à la pyramide. Cette fois-ci, ils sont tous vêtus. Si les investigateurs se rapprochent, ils peuvent voir qu'un autre appareil de haute technologie se trouve entre les Shans et les adorateurs, à hauteur de la taille et doté d'un écran. Il y a également un support sur le mur du fond comportant une douzaine de neurofouets, que les investigateurs peuvent reconnaître.

Le groupe d'adorateurs psalmodie :

« *Azathoth, Azathoth,*
Xada-Hgla,
Xada-Hgla »

une incantation répétée à plusieurs reprises. Au bout de cinq minutes environ, le chant s'arrête et l'Insecte de Shaggaï prononce quelques mots, qu'Amelia répète en anglais, puis les adorateurs psalmodient :

« *Autour du monde, autour du monde*
Emmène-le, emmène-le,
Autour du monde. »

Le Shan rajoute deux vers nouveaux, les adorateurs répètent le chant et ainsi de suite. La traduction de ce que dit Amelia donne :

« *Nos vieux frères, piégés pour l'éternité,*
Piégés et perdus, cœur et esprit. »
« *À travers le temps et l'espace, nous voyageons jusqu'ici,*
Nous ne pouvons régner, nous ne pouvons partir. »
« *Notre nouvel engin nous restaure et nous protège*
Nous secourt et sauve notre race. »
« *Il attend son transport,*
Il attend son heure. »
« *Alors la terre sera notre foyer.*
Alors, la terre nous appartiendra. »
« *Avec l'aide d'Azathoth, avec Xada-Hgla,*
Nous conquerrons tout, notre empire commence. »

Les investigateurs peuvent saisir que l'on perd quelque chose dans la traduction. Humains, Shan et adorateurs chantent tous puis, une douzaine de fois :

« *Autour du monde, autour du monde*
Emmène-le, emmène-le,
Autour du monde. »

Pendant ce temps, l'écran de l'appareil commence à briller, puis une image se forme. De leur cachette, les investigateurs ne distinguent absolument pas de quoi il s'agit. Les adorateurs cessent alors leur incantation et se rassemblent autour de l'appareil. On pointe quelque chose et on entend des conversations basses. Des tests d'*Écouter* réussis permettent aux investigateurs de saisir quelques bribes.

« *Mais ils ne sont plus nécessaires.*»
« *Et la sécurité ?* »
« *Les emmener où ?* »
« *C'est une sécurité, nous pouvons attendre une autre année.* »

Finalement, ils semblent tomber d'accord et une date est décidée. Une fois qu'ils ont terminé, tout le monde s'en va. Le Shan s'envole vers la pyramide et y pénètre par une porte qui apparaît soudain au moment où il s'approche et se referme, ni vu ni connu, derrière



lui. Les humains sortent par un escalier en colimaçon menant à la porte dans le pilier de la cathédrale ; Amelia Carter, pour sa part, emprunte une porte qui s'ouvre dans un mur à son contact et mène à la cave du pub Buffalo's Head.

Une fois tout le monde parti, les investigateurs peuvent s'approcher de l'appareil. Sur l'écran, ils voient un plan représentant deux immenses hangars et un petit village aménagé géométriquement. Il s'agit de l'usine de dirigeables de Cardington, mais aucun nom n'est indiqué sur le plan. L'un des bâtiments est mis en évidence et comporte le nom de Sam Miller. Les investigateurs peuvent comparer ce plan avec les photographies tirées du journal d'Elliot Elder ; demandez-leur d'effectuer un test d'*Intuition* pour le faire s'ils n'y pensent pas par eux-mêmes.
La discussion que les investigateurs ont entendue concernait ce qu'il fallait faire du nid d'adorateurs de Cardington. La décision a été finalement prise de les laisser comme une sécurité, avec le R101 comme recours, jusqu'à ce que le Graf Zeppelin ait bouclé son trajet autour du monde.

Si les investigateurs sont découverts, les adorateurs les attaquent avec leurs neurofouets, menés par Amelia Carter et Ashton Brown (le cas échéant). Ils attaquent pour les mettre hors de combat plus que pour les tuer, afin de pouvoir les capturer et s'en servir comme sources d'énergie. Si les adorateurs battent les investigateurs, ces derniers sont immédiatement sacrifiés. Si les investigateurs décident d'examiner les différents appareils, ils peuvent effectuer pour chacun d'entre eux un test d'*Intuition* -20 % : la plupart sont impossibles à identifier, mais les investigateurs peuvent tout de même deviner que l'un d'entre eux semble être une sorte d'arme, qu'un autre a pu être utilisé pour fabriquer quelque chose de la taille approximative d'une cafetière, et qu'un troisième ressemble à une table d'opération. Si quelqu'un réussit à la fois un test de *Mythe de Cthulhu* et un autre d'*Intuition* sur ce dernier appareil, ils se rendent compte qu'il n'a pas été conçu pour un corps vivant. Bien qu'ils n'en sauront jamais rien, ces deux derniers appareils ont en effet été utilisés pour créer respectivement le Parasoleil et son Porteur.

Cette salle est l'atelier des Insectes de Shaggaï. Les quelques appareils qu'ils ont fabriqués depuis leur arrivée sur Terre ont tous été réalisés ici. C'est également là qu'ils ont découvert leurs limitations : ils sont incapables de produire suffisamment d'énergie pour l'arme, et la plupart des autres appareils ne fonctionnent pas du tout. Seuls les neurofouets sont assez petits pour marcher comme il faut.

La porte donnant sur la cave du pub ne s'ouvre que pour quelqu'un dont les données biométriques ont été préalablement enregistrées et seulement s'il a posé la main dessus. Les autres peuvent essayer de s'y glisser avant qu'elle ne se referme selon les mêmes règles qu'indiqué précédemment. Dans le cas contraire, les investigateurs doivent emprunter l'escalier en colimaçon et sortir par la cathédrale.

Quelle que soit la porte que les investigateurs empruntent pour sortir, elle disparaît derrière eux et il leur est ensuite impossible de retourner dans la salle, quelles que soient leurs tentatives. Le *Signe de Voor* ne fonctionne pas, pas plus que l'entrée donnant sur le dédale. La salle de la crypte a été verrouillée par Amelia Carter jusqu'à ce que les adorateurs aient besoin de l'utiliser à nouveau. Personne ne laissera les investigateurs infliger à la cathédrale les dommages nécessaires pour pouvoir entrer par la force, et, s'ils tentent malgré tout cela, ils seront repérés et arrêtés par les responsables de la cathédrale et la police.

Si les investigateurs partent immédiatement pour Cardington, ils faussent alors compagnie aux adorateurs.

S'ils ratent tous les indices précités, les investigateurs peuvent essayer de parcourir de nouveau le journal de Seth Gray. Demandez à chacun d'entre eux d'effectuer un test d'*Intuition* pour trouver les photographies et le nom de Sam Miller. Pour sa part, s'ils le lui demandent, le professeur Graham les autorise à utiliser la bibliothèque de l'université.

Adorateurs génériques

Ces derniers sont présentés au cas où les investigateurs auraient à se frotter à des membres de la Société Azazel autres qu'Amelia Carter et Ashton Brown. « M1 » représente Jasmine Johnson, la flûtiste, « M2 » le percussionniste, William Walker. Ces statistiques peuvent être réutilisées pour d'autres adversaires que les investigateurs pourraient rencontrer plus tard dans la campagne.

	M1	M2	1	2	3	4	5	6
FOR	12	12	15	13	13	11	9	10
CON	16	10	12	12	9	11	14	8
TAI	14	9	13	13	9	13	15	13
INT	13	14	12	11	15	15	17	11
POU	13	10	7	12	15	8	7	11
DEX	15	14	7	9	13	16	10	13
APP	14	11	10	8	13	10	12	12
ÉDU	16	15	15	14	13	14	15	16
SAN	6	15	18	6	18	27	27	3
PVie	15	10	13	13	9	12	15	11
Imp.	+2	-	+2	+2	-	-	-	-

Compétences
Mythe de Cthulhu 25 %

Attaques
• Neurofouet 15
Dégâts spéciaux

Comme ils sont tous étudiants dans ce chapitre, ils ont également leur discipline académique à 40-60 %.



Amelia Carter

22 ans, étudiante et adoratrice en chef de la société Azazel à Durham

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 0

Compétences

Bibliothèque	56%
Conduite	45%
Dissimulation	48%
Mythe de Cthulhu	47%
Orientation	37%
Persuasion	51%
Psychologie	43%
Sciences humaines : anthropologie	62%

Attaques

- Armes de mêlée : arts martiaux (escrime - fleuret) 55 %
  Dégâts 1D6+1+1D4 points
- Neurofouet 47 %
  Dégâts spéciaux

Langues

Anglais 65 %
Français 43 %

Ouvrages

LES RÉVÉLATIONS DE GLAAKI

En anglais, par divers auteurs, 1842-1865. Neuf volumes in-folio ont été publiés par souscription, le dernier en 1865. Depuis, trois autres volumes auraient été imprimés et diffusés en privé. De nombreuses bibliothèques importantes possèdent des exemplaires des neuf volumes in-folio originaux. Chaque volume a été rédigé par un adorateur différent, discutant d'un aspect différent de Glaaki, des entités qui lui sont associées, et de leurs cultes. Cette version du texte a été apparemment expurgée, mais beaucoup d'informations survivent néanmoins. L'éventail des sortilèges donne une bonne idée du contenu général.

Complexité .... Cryptique (90 %)
Mythe 15
Durée .... Semaines
SAN 1

Sortilèges : *Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Daoloth, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter Byatis, Contacter les Cristalliseurs de Rêves, Contacter Eihort, Contacter Ghroth, Contacter Glaaki, Contacter M'nagalah, Hymne de Nyhargo, Invoquer/Contrôler les Êtres de Xiclotl.*

Pour trouver le lien avec Cardington, ils doivent réussir des tests de *Bibliothèque* assortis d'une réussite spéciale (ou requérir l'aide d'un bibliothécaire). Ils peuvent également retourner à la maison de Seth Gray et du Hob. Ces deux options prennent au moins une journée de plus, durant laquelle ils sont susceptibles d'être suivis ou attaqués si un adorateur de Durham les reconnaît. Cela donne également aux adorateurs le temps d'alerter le nid de Cardington, à qui ils disent tout ce qu'ils savent au sujet des investigateurs. Même s'ils soupçonnent seulement faire l'objet d'une enquête, ils seront malgré tout sur leurs gardes. Si les investigateurs sont trop négligents, ils pourraient même se retrouver suivis jusqu'à Cardington, surtout si Ashton Brown ou Amelia Carter savent qui ils sont.

Récapitulatif

À Durham, les investigateurs devraient avoir découvert la société Azazel, identifié quelques adorateurs de plus, et observé une deuxième cérémonie Shan. Cela devrait leur avoir donné un aperçu de la nature du plan des Insectes de Shaggaï. Les investigateurs devraient également savoir que leur prochaine destination est Carding-ton et ses hangars de dirigeables, et leur prochain contact Sam Miller.



Personnages

Amelia Carter

Amelia Carter a les cheveux bruns bouclés courts coupés au carré, ce qui lui donne une apparence de force par rapport à sa taille ; elle porte toujours des vêtements élégants, mais pratiques. Dans la conversation, elle est agréable et charmante, et n'exprime ses préoccupations politiques ou cultuelles que si elle sent qu'elle peut rallier son auditoire à sa cause. En tant que membre de la haute société, elle est persuadée, tout comme Ashton Brown, d'être faite pour diriger, mais pour conduire les femmes vers une vie meilleure, par opposition à la simple cupidité de Brown et à sa soif de pouvoir. C'est Amelia Carter qui organise le culte Azazel/Shans à Durham. Elle a – ou avait – de la sympathie pour le mouvement des suffragettes et les Insectes de Shaggaï ont exploité cette faille pour en faire leur agent. Ils lui ont promis, dans le monde futur organisé par eux, une position de pouvoir et une égalité entre les hommes et les femmes. Elle croit sincèrement que leurs objectifs sont compatibles avec les siens.

Pour preuve de leur sincérité, c'est elle qu'ils ont institué – et non Brown – chef du culte de Durham, tout en disant à Brown que les cérémonies de Bloody Beck et ailleurs étaient les choses vraiment importantes. Elle et Brown se détestent. Brown se considère comme supérieur aux autres hommes, et pense en général les hommes comme supérieurs aux femmes.

En conséquence, il considère Amelia Carter avec mépris et les suffragettes comme une aimable plaisanterie. Amelia Carter ne sera pas malheureuse si une calamité venait à arriver à Brown. Amelia Carter se montre lors de la réunion de la société Azazel et deviendra pour les investigateurs, soit une source d'information, soit une adversaire dangereuse. Elle conduit la cérémonie qui se déroule dans la crypte.

Cardington ...





Scénario 5

Cardington

Par Colin Hart

Les investigateurs se rendent à Cardington et comprennent le rôle que peuvent avoir les dirigeables dans le complot qu'ils essayent de mettre en échec.

En quelques mots…

Afin de contrôler la construction de ces dirigeables qui les intéressent tant du point de vue du projet Parasoleil, les Insectes de Shaggaï ont infiltré l'esprit d'un certain nombre d'employés du site de construction de Cardington. Parmi eux, l'ingénieur Sam Miller, que les investigateurs vont beaucoup côtoyer dans l'usine. Mais il leur faut aller vite pour prendre de vitesse le Shan de ce dernier et le nid d'adorateurs de Cardington. Ou ils seront l'objet de dangereux guet-apens.

Implication des investigateurs

Les investigateurs se rendent à Cardington suite à ce qu'ils ont découvert à la fin de la cérémonie à laquelle ils ont probablement assisté sous la cathédrale de Durham.

Enjeux et récompenses

- **Recueillir le maximum d'informations** de la part de Sam Miller et comprendre les liens existants entre le dirigeable R101 et le Graf Zeppelin dans le projet Parasoleil.
- **Mener l'enquête tambour battant** pour prendre leurs adversaires de vitesse.
- **Libérer Sam Miller** de son Shan résident.

Ambiance

Une personne est la clé du scénario : Sam Miller. Aux investigateurs d'agir comme il le faut pour faire basculer leur enquête du bon côté. Tout cela dans les usines de construction de dirigeables de Cardington, où tous les ouvriers ne sont pas ce qu'ils semblent être. Construite à l'origine par Shorts Brothers en 1915, l'usine de dirigeables située à Cardington est devenue la Royal Airship Works en 1919. En 1929, elle abrite le projet Imperial Airship Service du gouvernement britannique. Dans le but d'assurer le service d'un transport aérien longue distance permettant de relier les éléments dispersés de l'Empire, on planifia ici la construction d'une série de dirigeables, à commencer par le R101. L'usine comprend une unité de production d'hydrogène destinée à fournir du gaz sur le site même.

Cardington est célèbre pour ses immenses hangars de dirigeables, qui sont sans nul doute les plus grands bâtiments de Grande-Bretagne. Cependant, un seul d'entre eux a été réellement construit sur place, l'autre fut amené de Pulham, dans le Norfolk, en 1928. Ce travail fut réalisé par une équipe des usines de Roland Timon à Newcastle – ce qui fournit aux investigateurs un lien crucial entre Cardington, le Graf Zeppelin, et ses passagers.

Short Brothers construisit à Cardington une « cité-jardin » appelée Shortstown afin d'y loger ses ouvriers. L'un de ses habitants est un ingénieur travaillant sur le projet et il s'appelle Sam Miller.

Un Insecte de Shaggaï a subrepticement envahi l'esprit de Sam Miller il y a un an, ce qu'il ignore encore. Le but était de déterminer si le R101 était adapté à leurs besoins. Satisfaits, ils ont constitué ici un nid d'adorateurs, tous composés d'ouvriers travaillant sur différentes parties du site, chacun étant infesté par un Shan.

Suite à l'annonce du voyage autour du monde du Graf Zeppelin, les Insectes de Shaggaï abandonnèrent ce projet et quittèrent leurs hôtes, à l'exception de Miller, qui fait maintenant office d'alerte malgré lui. Cette précaution s'est avérée utile lorsque Seth Gray le contacta, incitant les Shans à envoyer Tom Jenkins à la poursuite d'Elliot Elder et de son groupe.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	🕓🕓🕓🕓
Difficulté	éprouvé
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Type de personnages	tous types
Époque	années 1920

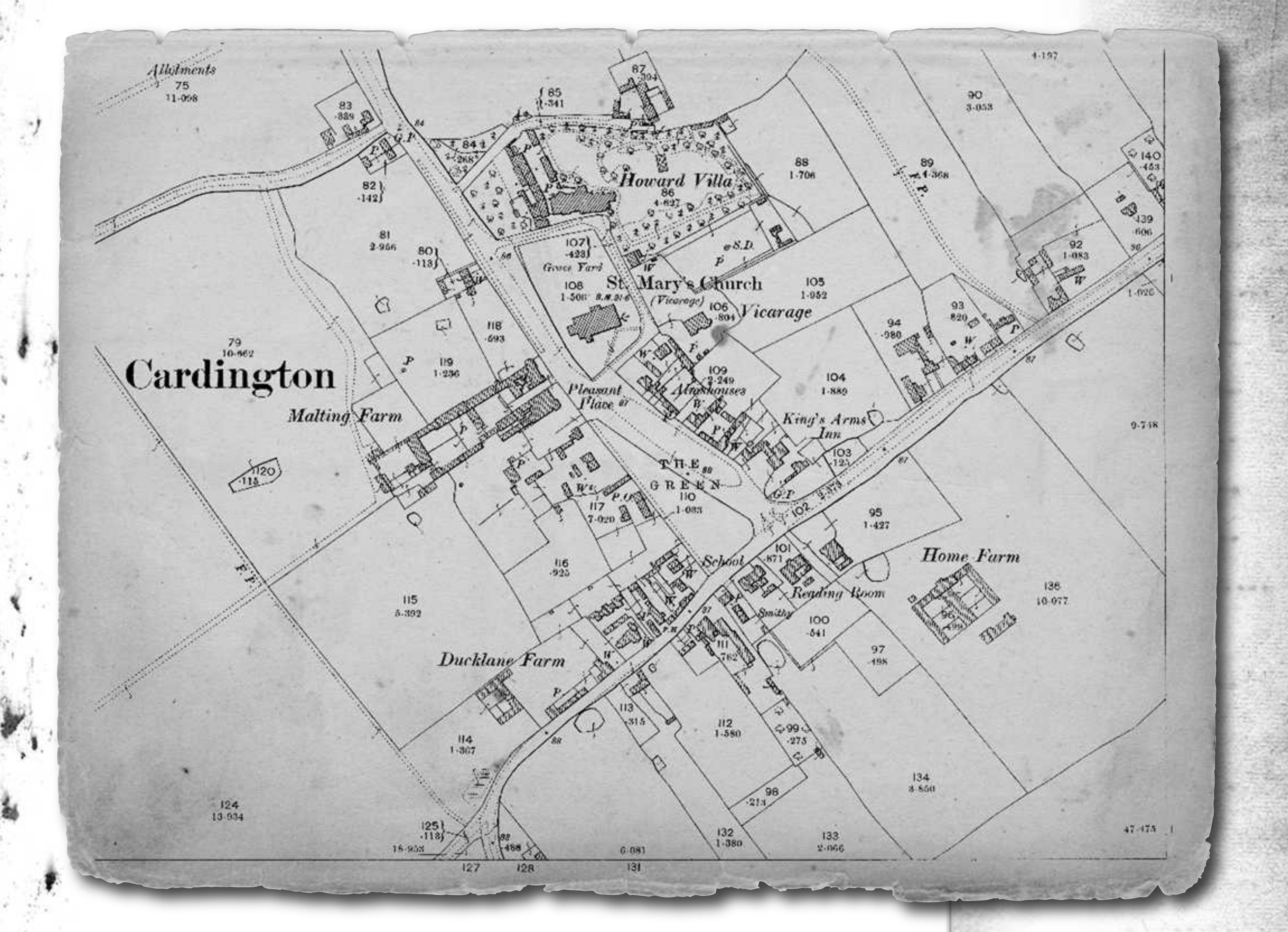
A l'affiche

Sam Miller

Ingénieur dans le domaine des dirigeables et infesté par un Insecte de Shaggaï il y a déjà quelque temps, Sam Miller est un être que les investigateurs peuvent encore sauver. Il reste une source utile le jour, quand son Shan résident est en sommeil.

Le libérer de la créature qui l'infeste serait pour les investigateurs une action plus que profitable.





Les événements

Ironie du sort, les investigateurs ont besoin de découvrir beaucoup des choses dont les Shans sont eux-mêmes à la recherche, même s'ils n'en ont pas conscience au premier abord. La première tâche des investigateurs à Cardington consiste à localiser Sam Miller. S'ils lui posent les bonnes questions, ils peuvent déterminer le plan originel des Shans pour le R101. En fouillant les bureaux de l'usine sur ses informations, ils découvriront également la raison de son abandon et où chercher pour la prochaine partie de l'histoire. En attendant, ils doivent éviter les adorateurs restants, qui seront alertés par leur présence.

Le trajet

La grande ville la plus proche de Cardington est Bedford et, comme Cardington ne se trouve pas sur la ligne ferroviaire principale, les investigateurs doivent opérer au moins un changement s'ils décident de s'y rendre par le train, de sorte qu'ils n'arriveront que tard dans l'après-midi. S'ils décident de réserver des chambres immédiatement, un large choix d'hôtels s'offre à eux. Le *Swan*, un bâtiment du XVIIIe siècle situé le long de la rivière Ouse, à environ cinq minutes à pied de la gare, est une bonne option. Si les investigateurs décident de s'entretenir d'abord avec Sam Miller, ils ont besoin de réussir un test de *Volonté* pour trouver un endroit où passer la nuit lorsqu'ils en auront terminé avec lui, car Miller n'invitera pas un groupe d'inconnus chez lui pour dormir.

Un trajet en voiture empruntant la Great North Road n'est pas direct lui non plus et nécessite de faire une halte sur le chemin, un temps que les investigateurs ne peuvent pas se permettre de prendre, particulièrement si les adorateurs les suivent de près.

Ces derniers pourraient même arriver les premiers, auquel cas le Shan de Sam Miller et le nid de Cardington seraient avertis et prêts à les accueillir avant leur arrivée.

Les sources d'information

Sam Miller

Les investigateurs sont en mesure d'identifier la maison de Miller dans Shortstown grâce à la photographie du journal d'Elliot avec des tests d'*Intuition* et de *Trouver Objet Caché*. La cité-jardin elle-même a été indiquée, mais non nommée, sur l'écran de la salle de cérémonie, et elle apparaît sur les cartes locales s'ils en achètent une. S'ils n'y pensent pas,





cises. Complimenté et ravi, il leur a répondu aussi complètement que possible, puis leur a fait visiter l'usine. Ils étaient fascinés, ont posé de très bonnes questions et pris des notes et des photographies. Leurs interrogations portaient principalement sur le rayon d'action du dirigeable, sa résistance, sa charge utile, sa vitesse, bref, ce genre de choses. Tout semblait orienté vers la possibilité ou non d'effectuer un vol autour du monde – en particulier, combien de temps cela prendrait. Ils ont paru plus que satisfaits de ses réponses indiquant un mois environ ; mais lorsqu'il a évoqué peut-être un peu plus de temps, ils sont devenus plus froids, presque en colère.

Peu de temps après cette visite, certains de ses collègues se sont mis à se comporter bizarrement. Certains parmi eux commencèrent à traîner en groupe : ils étaient toujours assis ensemble à la cantine, se rendaient ensemble au même pub, et se distinguaient ainsi des autres. Ils se lancèrent dans des excursions le week-end, mais sans dire où ils allaient. Il est normal, bien sûr, que de clans se forment au travail, mais là, c'était autre chose. Au début, ils travaillaient dans différents secteurs de l'usine et n'auraient normalement pas dû se croiser. Ils se sont installés dans des maisons à proximité les unes des autres. Certains d'entre eux au moins subirent des changements complets de personnalité. Tous les gens avec qui ils travaillaient ont dit qu'ils étaient devenus un peu bizarres, et c'était certainement le cas de son collègue de bureau (s'ils lui demandent son nom, il s'appelait Paul Ellis ; s'ils essaient d'interroger Paul, il refuse l'entretien et les adorateurs classent immédiatement les investigateurs parmi leurs ennemis, avec des conséquences mortelles). Toutes les questions ont été brutalement repoussées.

C'était très perturbant et aurait dû normalement conduire à leur licenciement, mais ils furent pourtant gardés, sans doute parce qu'ils étaient devenus particulièrement dévoués à leur travail, en se coltinant beaucoup d'heures supplémentaires, surtout après que tout le monde était rentré à la maison. La direction les chouchoutait et les montrait en exemples, ce qui créait du ressentiment de la part des autres et les isolait encore un peu plus.

L'un de ses amis, Stephen Wilkinson, est devenu méfiant envers eux et, en conséquence, s'est mis à les espionner. Il s'est caché dans un placard du bureau d'études à un moment où ils étaient là tous ensemble après les heures de travail. Il a ensuite raconté à Sam Miller qu'il les avait vus discuter de dessins, de plans et de divers autres documents qui n'avaient pas directement trait à leur emploi. Quand Sam Miller lui a demandé s'il pouvait les voir, Steve lui a répondu qu'ils

un test de *Bibliothèque* réussi à la bibliothèque de l'Université de Durham ou à la bibliothèque locale de Bedford leur permet de dénicher une photographie dans un article de journal leur permettant d'identifier les maisons. Dans le cas contraire, ils doivent demander autour d'eux, ou peut-être faire des recherches à l'usine, ce qui prévient dans les deux cas les adorateurs et place dès le début les investigateurs sous surveillance.

Une fois que les investigateurs ont trouvé sa demeure, ils doivent convaincre Sam Miller de les aider. Souvenez-vous que ce dernier travaille à temps plein et qu'il n'est donc chez lui que le soir et le week-end. Ils peuvent utiliser sur lui les habituels tests de *Persuasion* ou de *Crédit*, mais s'ils mentionnent le nom d'Elliot Elder et au moins font semblant de s'intéresser aux dirigeables, il se montrera tout à fait heureux de discuter avec eux.

Mais avant de répondre aux questions, Sam Miller demande aux investigateurs pourquoi ils sont précisément intéressés par les dirigeables – non parce qu'il est réticent à leur parler, mais parce qu'ils ne sont pas les premières personnes à le questionner à ce sujet et qu'il est curieux de savoir pourquoi il y a actuellement tout ce remue-ménage autour de cette question.

Si les investigateurs lui fournissent une réponse satisfaisante et l'interrogent comme il faut, il leur dit ce qui suit :

Deux groupes de personnes l'ont déjà interrogé sur ces questions avant eux. Le premier est passé il y a un an environ. Ils prétendaient être journalistes, mais rien n'est moins sûr : il a déjà eu affaire à la presse et, de façon générale, juge les journalistes assez ignorants des questions techniques, se cantonnant à la banalité. Or, ce groupe était tout à fait différent. Les personnes semblaient déjà très bien informées au sujet des dirigeables et lui ont posé quelques questions techniques très pré-

étaient dans un tiroir fermé à clef. Il essaya bien de l'ouvrir, mais il comprit vite que c'était impossible sans forcer, ce qui aurait été trop visible. Cela ne lui a pas semblé très convaincant et Sam Miller a fini par rejeter les idées avancées par Wilkinson comme de la paranoïa – ce qui fut confirmé dans son esprit peu de temps après, quand Steve a quitté l'usine sans plus lui reparler. C'était peu de temps après qu'il avait suivi le groupe lors de l'une de ses excursions, et Miller n'a plus entendu parler de lui depuis.

(**Note pour le gardien :** Stephen Wilkinson a contacté le groupe d'Elliot Elder après la visite des agents des Shans et a été recruté par eux comme investigateur.
Malheureusement, il eut le tort de se confier à Miller, dont le Shan transmit les soupçons de Wilkinson au reste des adorateurs. Quand il les suivit lors de l'un de leurs voyages pour se rendre à une cérémonie Shan, il fut capturé, devint lui-même l'hôte d'un Shan, et fut plus tard sacrifié lors d'une cérémonie de recharge.)

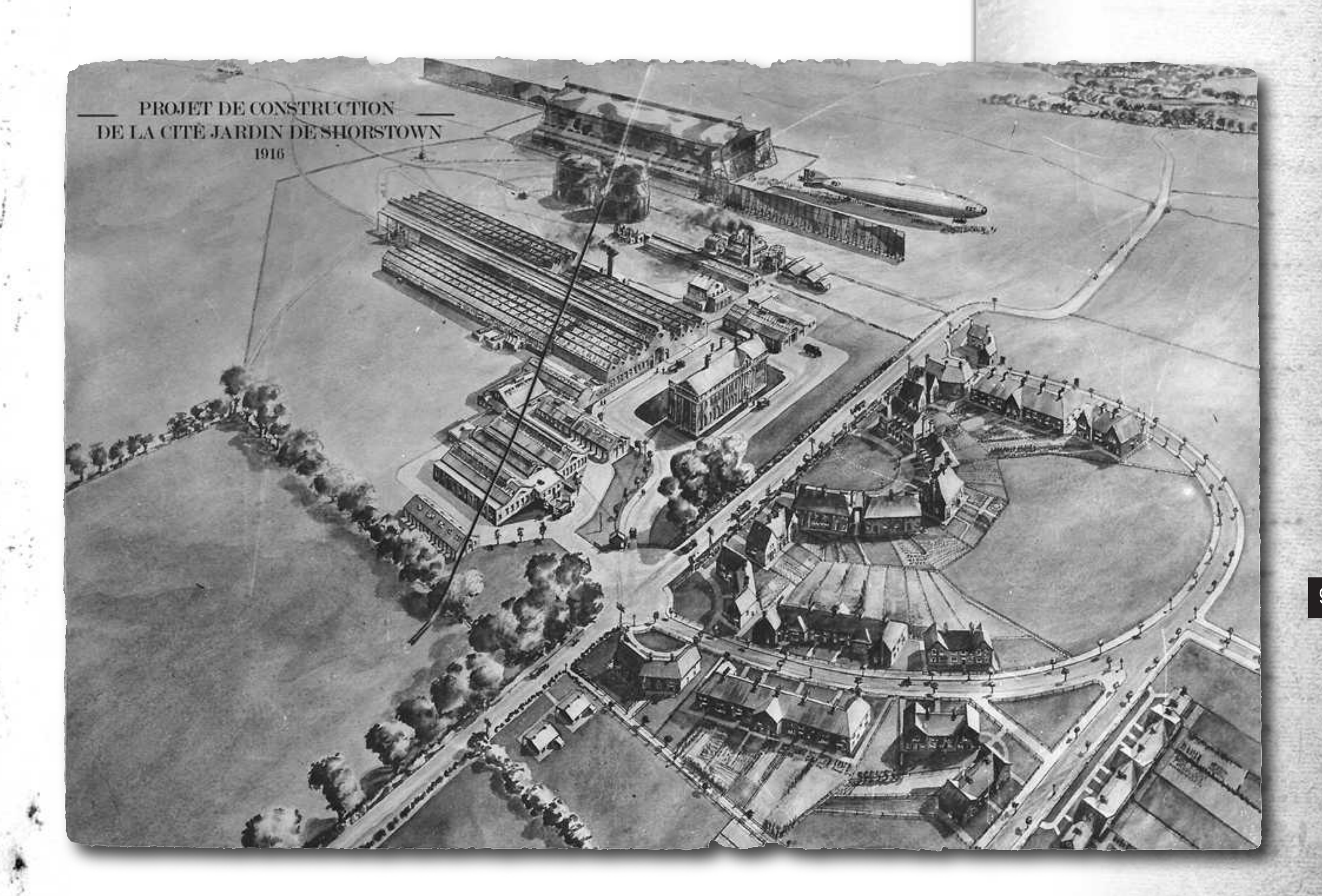
Les changements perçus chez les collègues de Miller ont tous débuté il y a environ un an. À peu près six mois plus tard, ils ont commencé à se calmer un peu, tout en n'ayant pas encore l'air très bien. Si les investigateurs insistent à ce sujet, il ajoute qu'ils étaient devenus perdus et désorientés, son collègue de bureau en particulier.

Le deuxième groupe de personnes (le groupe d'Elliot Elder) a contacté initialement Sam Miller par téléphone, puisqu'il en possède un chez lui (ce qui est inhabituel pour l'époque et lui a été suggéré par son Shan). La personne au bout du fil était Seth Gray, toujours réticent à faire le voyage. Quand ils sont arrivés, ils ne lui ont pas demandé grand-chose au sujet des dirigeables ou de son travail, mais se sont montrés davantage intéressés par le premier groupe, et plus précisément encore par ce qu'ils lui avaient demandé. Il a apprécié la discussion qu'il eut avec Elder, mais, eh bien, il avait l'air un peu déséquilibré.

Si les investigateurs demandent à Miller une visite, il en sera ravi et leur proposera, soit le soir même, soit le lendemain après les heures de travail.

La maison de Sam Miller

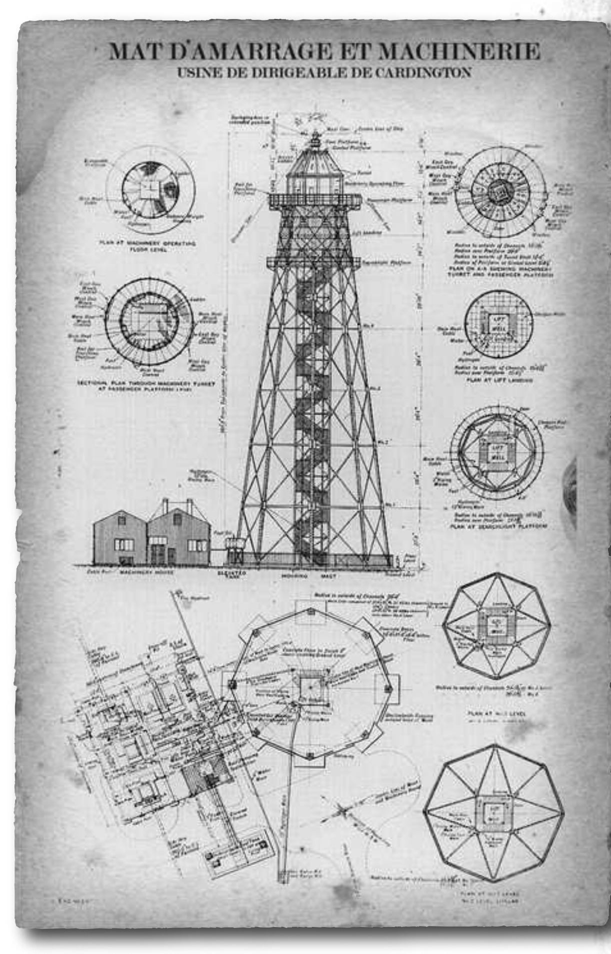
Si les investigateurs ont la chance de pouvoir fouiller la maison de Sam Miller, la seule chose importante qu'ils découvrent est une feuille de parchemin contenant le sort *Invoquer/Contrôler un Shantak*. S'ils arrivent à trouver un échantillon leur permettant de comparer les écritures (test de *Trouver Objet Caché*), un test d'*Intuition* réussi montre que le sort est bien de la main de Miller. Le Shan de ce dernier lui a fait copier un soir par mesure de précaution, puis le lui a fait oublier.



Si les investigateurs lui présentent le parchemin, il est tout aussi surpris qu'eux. S'ils l'emportent ou le détruisent, le Shan le lui fait tout simplement récrire la nuit suivante. Les investigateurs peuvent désormais suspecter que Miller est l'hôte d'un Shan.

Confirmer cela demande un test de *Psychanalyse* et pas seulement de *Psychologie* – Sam Miller ignore la présence de son Shan résident et, pour le découvrir, il faut donc creuser au plus profond de son subconscient. L'investigateur réussissant le test doit introduire quelques éléments de conversation supplémentaires, car il faut lui parler pendant un certain temps. Mais comme Miller aime discuter de son travail, cela ne devrait pas être trop difficile. L'investigateur doit cependant réussir un test d'*Endurance* pour réussir à rester éveillé, à moins qu'il soit vraiment passionné par la question des dirigeables.

Si les investigateurs découvrent l'infestation de Sam Miller par un Shan, ils peuvent vouloir le libérer. Ce serait grandement à leur avantage et en vaut certainement la peine.

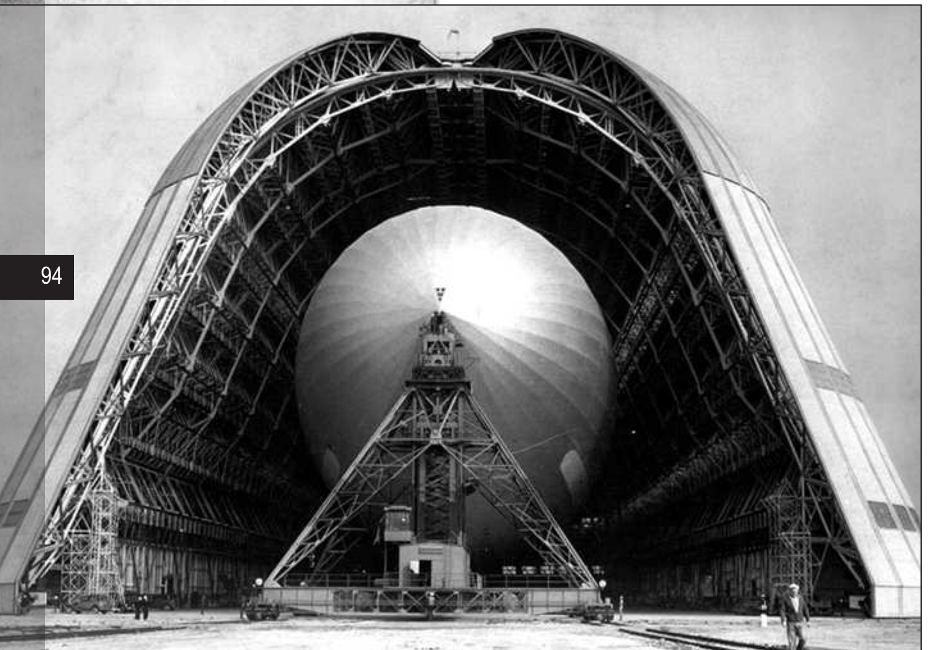


La visite

Ce qui se passe lorsque Sam Miller accompagne les investigateurs visiter l'usine dépend du moment où ils le font. Si cela se déroule le même jour que l'entretien, qui devrait se situer soit le week-end, soit le soir, les adorateurs se contentent de les observer ; de même si Miller a été libéré de son Shan. La visite donne aux investigateurs un aperçu du site et une chance de localiser le bureau d'études pour plus tard.

Après la première nuit, et si Sam Miller est toujours hôte de son Shan, ce dernier le persuade que les investigateurs sont là pour saboter le R101, lui fait prendre conscience de la présence des autres adorateurs et lui dit de prendre contact avec eux.

L'usine Zeppelin de Cardington



Il emmène alors toujours les investigateurs faire une visite de l'usine, mais le premier arrêt est un guet-apens organisé avec le reste du nid d'adorateurs, qui se déroule de préférence – mais pas nécessairement – dans l'un des hangars de dirigeables. Sam Miller invoque pour l'aider deux Shantaks, en lançant le sort depuis chez lui. L'attaque ne démarre que lorsqu'ils sont tous réunis sur le site de l'embuscade et que les Shantaks ont fait leur apparition.

Si l'attaque se déroule durant la journée, les investigateurs peuvent essayer de convaincre Miller de ne pas s'en mêler. Cela nécessite un test de *Persuasion* ou de *Baratin* accompagné d'une réussite spéciale et une très bonne argumentation de la part des joueurs, mais assurez-vous qu'ils en aient au moins la possibilité. S'ils réussissent, les autres adorateurs attaquent toujours, mais les Shantaks invoqués défendent alors Miller et les investigateurs. L'un des hangars de dirigeables est rempli par le R101 quasi-achevé, l'autre est vide pour le moment. Souvenez-vous de la présence des réservoirs de stockage d'hydrogène, si vous préférez un climat alternatif plus… explosif.

Le bureau d'études

Si les investigateurs veulent agir en fonction des informations qu'ils ont obtenues auprès de Miller, ils devront jeter un coup d'œil au

bureau d'études. C'est une chose très délicate à accomplir durant la journée, car l'endroit est presque tout le temps occupé. Leur seule chance est d'y aller au bluff pour parvenir à y entrer pendant l'heure du déjeuner. Il y a tout de même encore quelqu'un à l'intérieur (mais qui n'est pas un adorateur) en train de rattraper le temps perdu, et ils doivent réussir un test de *Persuasion* et imaginer un bon plan pour l'attirer à l'extérieur – mais il faudra pour cela qu'au moins l'un des investigateurs aille avec lui.

Un test de *Trouver Objet Caché* permet de localiser le tiroir approprié ; si les investigateurs ratent ce test, ils peuvent essayer de les ouvrir tous : c'est le seul tiroir fermé à clef. Il se déverrouille automatiquement pour ceux qui ont eu leurs données biométriques prises à Durham, mais cela alerte alors le Shan de Sam Miller – s'il l'infeste encore. Sinon, les investigateurs doivent utiliser la compétence *Métier : serrurerie*. S'ils arrivent à forcer le tiroir, quelqu'un dans un bureau voisin entend le bruit et vient voir ce qui se passe. Gardez soigneusement trace du temps écoulé, car les investigateurs ont une heure tout au plus devant eux et il leur faut au moins dix minutes pour trouver le tiroir et l'ouvrir, vingt s'ils manquent leur test de *Trouver Objet Caché*.



Trier ce que le tiroir recèle prend aux investigateurs une demi-heure supplémentaire, même en réussissant tous les tests, et ils voudront donc probablement en emporter le contenu. Mais l'un des adorateurs travaille au bureau d'études et vérifie le tiroir à chaque fois qu'il entre : il déclenche l'alerte si quelque chose ne va pas. Il peut téléphoner aux autres services, de sorte que le nid d'adorateurs dans son ensemble est averti bien avant que les investigateurs ne partent du site.

Les investigateurs ont de meilleures chances s'ils s'introduisent de nuit par effraction. Ils doivent pour cela réussir des tests de *Se cacher* et de *Discrétion* afin d'accéder aux bâtiments abritant les bureaux sans être vus. Ils doivent ensuite, pour pouvoir entrer, réussir un test de *Métier : serrurerie,* ou forcer une porte ou une fenêtre. Des veilleurs de nuit effectuent des rondes sur le site et les investigateurs doivent donc réussir un test de *Discrétion* pour ne pas attirer l'attention. Des tests de *Se cacher* et de *Discrétion* sont à nouveau nécessaires une fois à l'intérieur, tout comme d'avoir une idée de l'endroit où ils doivent aller : s'ils ont effectué la visite plus tôt, ils n'ont besoin que de tests de *Connaissance* pour s'en souvenir ; sinon, demandez-leur un test d'*Intuition* pour chaque pièce dans laquelle ils pénètrent. Ils devront emporter avec eux une lampe de poche, car il n'y a pas de lumière à l'intérieur. Et même avec cette lampe, ils doivent effectuer leurs tests de *Trouver Objet Caché* à -20 % quand ils entrent dans le bureau d'études (qui est identifié par une plaque apposée sur la porte vitrée).

Demandez aux investigateurs d'effectuer un test de *Volonté* chaque fois qu'ils font quelque chose de bruyant, car les veilleurs de nuit effectuent leur patrouille à l'intérieur comme à l'extérieur de tous les bâtiments.

S'ils sont silencieux, ils n'ont qu'un seul test à réussir pour éviter qu'un agent de sécurité ne passe dans le bureau d'études alors qu'ils s'y trouvent. S'ils observent l'endroit pendant au moins une nuit, ils peuvent minuter leur passage afin qu'il n'y ait aucun gardien dans le coin – ces derniers effectuent en effet des patrouilles très régulières.

Il est dans l'intérêt des investigateurs de procéder aux recherches dès que possible. Une fois que les adorateurs sont conscients de leur présence, ils effectuent eux-mêmes des patrouilles sur le site après la nuit tombée, incluant les intérieurs, et l'un d'entre eux au moins se cache dans le bureau d'études, de sorte que les investigateurs doivent s'en occuper et activement *Se cacher* avec *Discrétion* afin d'éviter les autres. Tous les adorateurs en patrouille portent avec eux des neurofouets.

Le contenu du tiroir

- Un ensemble de papiers reliés de manière assez lâche, recouverts de toute une série de calculs couvrant les distances, les poids, le carburant, la charge utile et ainsi de suite, réalisables pour les vols du R101. Un test d'*Intuition* suggère, à partir des différents itinéraires couverts, que ceux-ci se rapportent à un voyage autour du monde. Un test de *Trouver Objet Caché* suivi d'un autre d'*Intuition* (si les joueurs ne le demandent pas spécifiquement) révèlent une insistance sur l'achèvement du voyage en 28 jours.
- Un dossier rempli de coupures de journaux. La plus importante est un article daté de janvier 1929 annonçant le voyage autour du monde du Graf Zeppelin. Des articles complémentaires, découpés dans *Flight* et d'autres revues, donnent davantage de détails.
- Une deuxième série de calculs destinés à un autre dirigeable, avec des objectifs similaires aux notes mentionnées ci-dessus. Comparer ceux-ci avec les articles (en réussissant un test d'*Intuition* si nécessaire) montre qu'ils se rapportent au Graf Zeppelin. Il y a davantage de variations que pour le R101. Un test de *Psychanalyse* démontre que la première série de calculs a été réalisée avec l'intention de prouver quelque chose de possible, la deuxième avec celle d'essayer de prouver quelque chose d'impossible, mais sans y parvenir.
- Un journal daté du 15 mai de cette année, annonçant l'abandon par le Graf Zeppelin de sa première tentative de voyage autour du monde.
- Un second dossier contenant des dessins et des documents relatifs au déménagement par la société dans laquelle travaille Roland Timon du hangar de dirigeables n°2. Ils montrent que c'est Timon, qui est mentionné nommément à plusieurs reprises, qui a personnellement dirigé les travaux. Il y a également deux lettres manuscrites quelque peu énigmatiques écrites par lui et destinées aux adorateurs.



Les opposants

Cardington n'a pas été entièrement abandonnée par les Insectes de Shaggaï, en partie pour fournir une solution de secours au cas où le plan de Graf Zeppelin échouerait, et en partie pour piéger quiconque viendrait enquêter. C'est de cela que les adorateurs d'Amelia Carter discutaient dans la salle de cérémonie sous la cathédrale de Durham.

Il reste un nid d'adorateurs qui furent si longtemps des hôtes des Insectes de Shaggaï qu'ils se comportent comme s'ils l'étaient encore, même si leur Shan les a quittés. Face à leur vide mental, ils sont perdus et désorientés. Par conséquent, toute menace perçue les fédère à nouveau et les revigore, ce qui les rend particulièrement brutaux et déterminés.

Ils ne savent rien au sujet du Shan de Sam Miller, pas plus que ce dernier.

S'il réside toujours en lui, le Shan de Miller donne l'alerte le lendemain de la première visite des investigateurs, en disant aux adorateurs que ce sont des ennemis mortels.
Par la suite, les adorateurs les recherchent activement et essayent de les tuer, quoi qu'il arrive.

Le Shan avertit également celui infestant John Carrigan (voir le prochain chapitre), en lui transmettant tous les renseignements qu'il peut, même si Carrigan n'en saura rien avant de rentrer chez lui.

Tout adorateur apercevant en premier les investigateurs contacte les autres par téléphone (tous les services de l'usine sont reliés de cette manière), convient d'un endroit pour leur tendre une embuscade (de préférence le hangar de dirigeables vide) et surveille leurs mouvements jusqu'à ce que les autres arrivent, récupérant les neurofouets et d'autres armes qu'ils peuvent trouver sur leur chemin. Cela inclut Sam Miller, qui lance l'attaque en invoquant deux Shantaks.

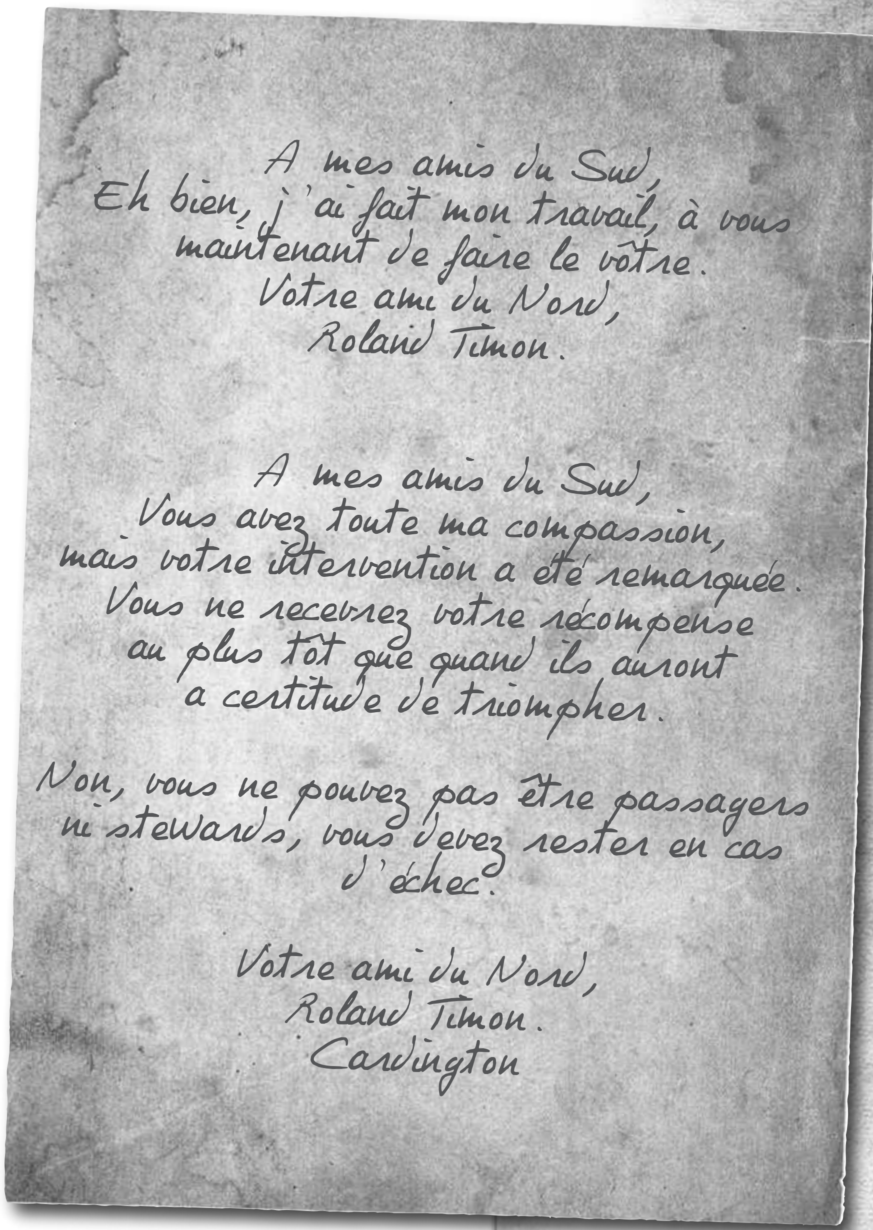
Pendant qu'ils étaient là, les Shans ont infesté au moins une personne dans chaque bâtiment de l'usine, et les investigateurs sont donc remarqués partout où ils se rendent. Au moins un adorateur se poste dans la maison de Miller et avertit les autres par téléphone si les investigateurs y retournent. Il faut environ cinq minutes pour qu'ils arrivent, mais, même si les investigateurs sont en train de partir, ils les verront alors presque certainement.

Si tout cela échoue, les adorateurs essaient de découvrir l'endroit où les investigateurs séjournent pour les y attaquer.

Si le Shan de Sam Miller a été expulsé et détruit avant de pouvoir faire son compte rendu, les investigateurs sont toujours considérés comme suspects s'ils sont vus à traîner autour de l'usine, et les adorateurs les placent sous surveillance, y compris le week-end, car ils font toujours beaucoup d'heures supplémentaires. Ils essaient de suivre les investigateurs jusqu'à l'endroit où ils logent.

Leur intention est de découvrir le vrai objectif des investigateurs et ils ont à cet effet mis en place des patrouilles comme précédemment décrit. Si les investigateurs sont surpris à fureter autour de l'usine la nuit, ils sont interceptés et obligés de quitter les lieux. Toute résistance rencontre la violence, y compris des neurofouets.

Si les adorateurs découvrent, ou même soupçonnent, de quoi les investigateurs sont capables, par exemple s'ils parlent à Paul Ellis ou trouvent les informations du bureau d'études, ils tentent de les tuer.


A mes amis du Sud,
Eh bien, j'ai fait mon travail, à vous maintenant de faire le vôtre.
Votre ami du Nord,
Roland Timon.

A mes amis du Sud,
Vous avez toute ma compassion, mais votre intervention a été remarquée. Vous ne recevrez votre récompense au plus tôt que quand ils auront a certitude de triompher.

Non, vous ne pouvez pas être passagers ni stewards, vous devez rester en cas d'échec.

Votre ami du Nord,
Roland Timon.
Cardington

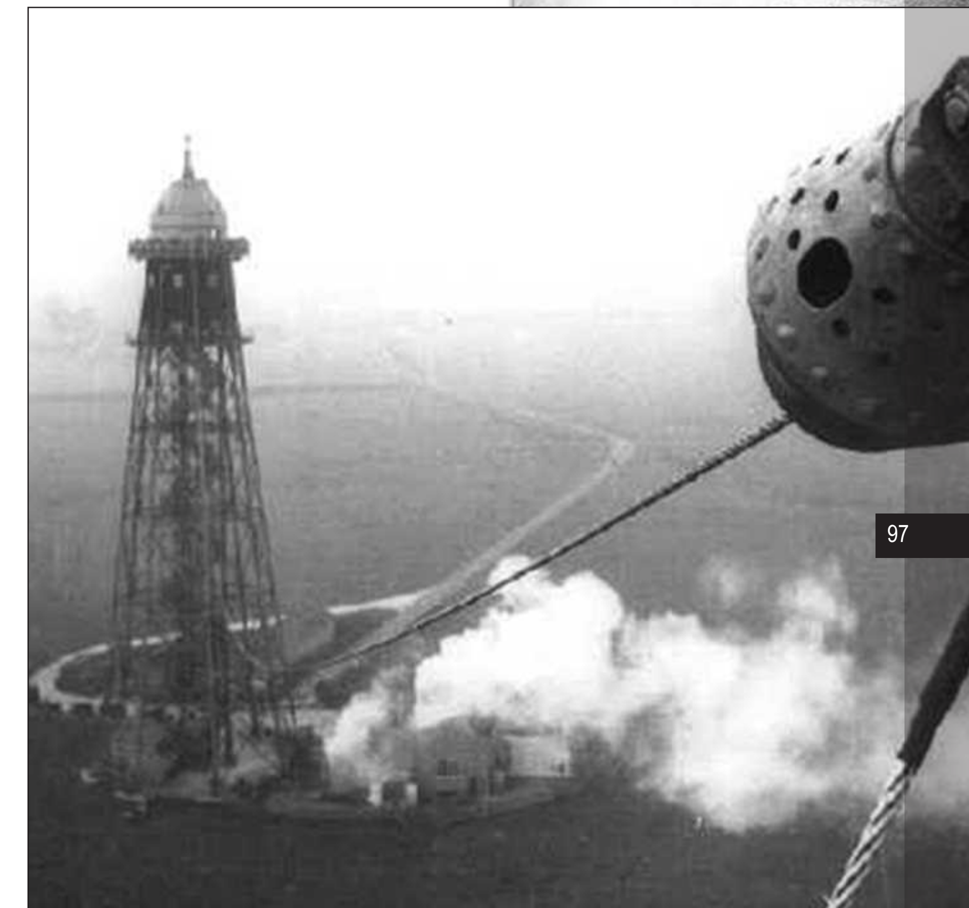

Lettre de Roland Timon aux adorateurs

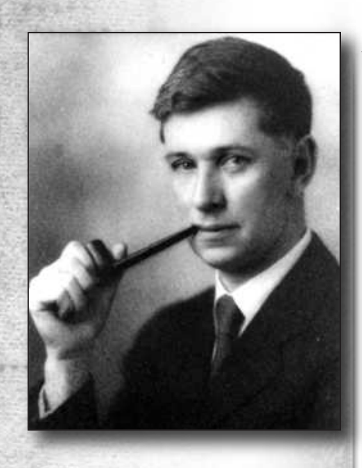
Récapitulatif

À partir de leur entrevue avec Sam Miller, les investigateurs devraient avoir découvert l'utilisation à laquelle le R101 était destiné et son remplacement par le Graf Zeppelin.

Ils savent que leur prochaine destination est l'usine de Roland Timon à Newcastle.







Sam Miller

38 ans, ingénieur spécialisé dans les dirigeables et agent involontaire des Shans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	53

Compétences

Art : dessin d'ingénierie	60 %
Bibliothèque	68 %
Conduite	25 %
Métier : mécanique	44 %
Sciences formelles : mathématiques	78 %
Sciences formelles : physique	76 %

Attaques

Aucune au-dessus des chances de base

Langue

Anglais	65 %

Personnages

Sam Miller

Ceux qui ont suivi les progrès du projet de l'Imperial Airship Service, ou des dirigeables en général, ont peut-être entendu parler de Sam Miller dans le cadre du R101.

Sam Miller est de taille moyenne et possède l'apparence robuste des personnes appréciant la vie en plein air, qui dément son mode de vie totalement sédentaire. Il est intelligent et calme, sympathique à la perfection, même s'il reste un peu réservé. Il est très enthousiaste au sujet des dirigeables, croyant fermement qu'ils sont l'avenir du transport aérien, ce qu'il explique en détail à toute personne voulant l'écouter.

Le rôle de Sam Miller dans la campagne est à double facette. D'un côté, il peut conduire les investigateurs vers les informations décrivant le plan initial des Shans pour le R101 et son transfert vers le Graf Zeppelin, mais pas son objectif. D'un autre côté, s'ils ne le détectent pas et ne s'en occupent pas, son Shan résident peut avertir le nid d'adorateurs de Cardington et les adorateurs de Newcastle de leur présence.

Pour les autres adorateurs, utilisez le tableau générique des Adorateurs de la page 87, avec une compétence de neurofouet à 35 %. Utilisez les statistiques de « grand gourdin » pour les autres armes. Une embuscade devrait se composer d'un adorateur par personnage, de deux si les investigateurs possèdent des armes à feu.

Newcastle ...



Scénario 6
Newcastle

Par Colin Hart

Les investigateurs poursuivent la piste des dirigeables jusqu'à Newcastle d'où provient l'un des hangars de Cardington.

En quelques mots…

Pour la première fois, les investigateurs vont croiser le terme Parasoleil. Approcher Roland Timon, le responsable du déménagement d'un hangar de dirigeables vers Cardington, ne sera pas de tout repos. L'homme est retors en affaires et infesté par un Shan. Mais pas hermétique, à la différence de John Carrigan, à une force de persuasion irrésistible. Aux investigateurs de jouer la bonne carte.

A l'affiche

Roland Timon

Industriel ayant eu la responsabilité du déménagement d'un hangar à dirigeables vers Cardington, il est lui aussi infesté par un Insecte de Shaggaï. Capitaine d'industrie et homme d'argent, il n'envisage les choses que sous cet angle et les investigateurs devront l'amadouer avec un projet juteux.

John Carrigan

Philatéliste définitivement fou, il participe grâce à ses timbres rares au financement du voyage autour du monde du Graf Zeppelin.

Implication des investigateurs

Les investigateurs aboutissent à Newcastle à la suite de la découverte du nom de Roland Timon visiblement lié au complot Shan.

Enjeux et récompenses

- **Discuter suffisamment finement** avec Roland Timon pour parvenir à lui soutirer des informations et, pourquoi pas, le gagner à leur cause.
- **Découvrir des documents** de première importance sur le complot Shan dans la maison de John Carrigan.

Ambiance

Les investigateurs vont devoir se montrer de bons négociateurs, de bons enquêteurs, et savoir négocier la juxtaposition entre la technologie industrielle la plus moderne et celle d'un futur souvent incompréhensible.

Newcastle upon Tyne (appelée souvent Newcastle tout court), dans les années 1920, est une ville industrielle classique du Nord de l'Angleterre envahie par la fumée – mais, comme les investigateurs vont le découvrir, ce n'est pas le seul rideau de fumée. Centre industriel majeur, réputé pour son exportation du charbon, elle abrite la célèbre usine d'armement Armstrong. Elle dispose également d'une importante flotte de pêche.

Roland Timon est un industriel du même moule qu'Armstrong et possède une entreprise de construction de ponts, une usine sidérurgique et un chantier naval à Newcastle. Un test d'*Intuition* réussi suggère que ce n'est pas l'entreprise la plus évidente à contacter pour un travail hautement spécialisé comme l'est le déménagement d'un hangar de dirigeables. Les usines de Timon sont situées à Wallsend, un peu en aval du centre-ville.

Bizarrement, une partie importante du financement du voyage du Graf Zeppelin se fait par l'intermédiaire de la cargaison de timbres-poste. Un philatéliste nommé John Carrigan en est en effet en partie responsable. Également basé à Newcastle, l'homme est beaucoup plus impliqué dans l'organisation des Shans que les autres adorateurs. Cela le rend doublement précieux pour les Insectes de Shaggaï – et doublement dangereux pour les investigateurs. S'ils ne le trouvent pas, lui les trouvera.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	◷◷◷◷
Difficulté	éprouvé
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Type de personnages	tous types
Époque	années 1920

Les événements

Les investigateurs devraient arriver à Newcastle en mettant de grands espoirs en Roland Timon, mais ils découvriront qu'il n'est qu'un simple passager du Graf Zeppelin. Néanmoins, grâce à lui, ils devraient trouver des documents importants sur le projet qui leur donneront des indices supplémentaires sur le Parasoleil et leur prochain homme à surveiller, John Carrigan.

Dans la maison de ce dernier, ils trouvent les descriptions des autres passagers et son billet pour le voyage autour du monde. Il y a une indication quant à l'emplacement de l'engin fabriqué par les Shans et la première mention du mot Parasoleil.

Dans un premier temps, les joueurs doivent si possible être encouragés à essayer de *Persuader* Roland Timon et de le libérer de son Shan, plutôt que de pénétrer par effraction chez lui. Cela évite la répétition des scénarios de cambriolage et empêche les investigateurs de se renier.

Le trajet

Newcastle fut l'une des grandes villes pionnières du chemin de fer et est située sur la East Coast Main Line ; tous les services ferroviaires s'y arrêtent donc. Un trajet en voiture est un peu plus ardu, mais simple : l'itinéraire est tout droit en remontant la Great North Road, puisque Newcastle se trouve au bout.

C'est également un port de mer et les investigateurs peuvent donc s'y rendre par bateau, en arrivant à NorthShields et en prenant la liaison ferroviaire urbaine de là vers Wallsend et le centre-ville de Newcastle, mais cela exigera beaucoup trop de temps. Il y a de bons hôtels dans le centre-ville, mais les investigateurs seraient bien avisés de se rendre dès que possible chez Roland Timon.

Les sources d'information

Roland Timon

L'usine de Timon est difficile à manquer : elle s'étale sur 800 m de la rive nord du fleuve Tyne.

Elle est accessible depuis le centre-ville par le chemin de fer urbain ou le tramway. Le bureau de Timon se trouve en plein milieu du complexe, avec une superbe vue sur l'ensemble des bâtiments et la rivière.

Entrer par effraction dans ce bureau n'est pas une option réellement envisageable : il y a en permanence autour de cet endroit toute une série d'activités et une présence 24 heures sur 24. Comme Timon ne conserve ici aucun document sur le projet Parasoleil, cela ne leur serait de toute façon d'aucune utilité. Si les investigateurs tentent tout de même le coup, n'oubliez pas que cela les fait basculer du mauvais côté de la loi. Il s'agit d'un quartier peuplé et animé de la ville ; ils seront presque certainement aperçus et risquent d'être arrêtés, puis inculpés.

Le bureau est, en revanche, le meilleur endroit pour prendre contact avec Timon en montrant une certaine légitimité. Ils ont en effet peu de chances de découvrir l'adresse de son domicile. D'abord, ils doivent passer sa secrétaire, Miss Webb, une femme aussi féroce qu'un monstre du Mythe, qui ne leur donnera aucun rendez-vous à moins d'être certaine que la rencontre est avantageuse pour Timon. Le premier contact peut se faire, soit par téléphone (le numéro se trouve sur plusieurs documents du bureau d'études à Cardington) ou en personne. Envoyer une lettre obtiendrait certes une réponse plus satisfaisante – mais les investigateurs n'en ont pas le temps.

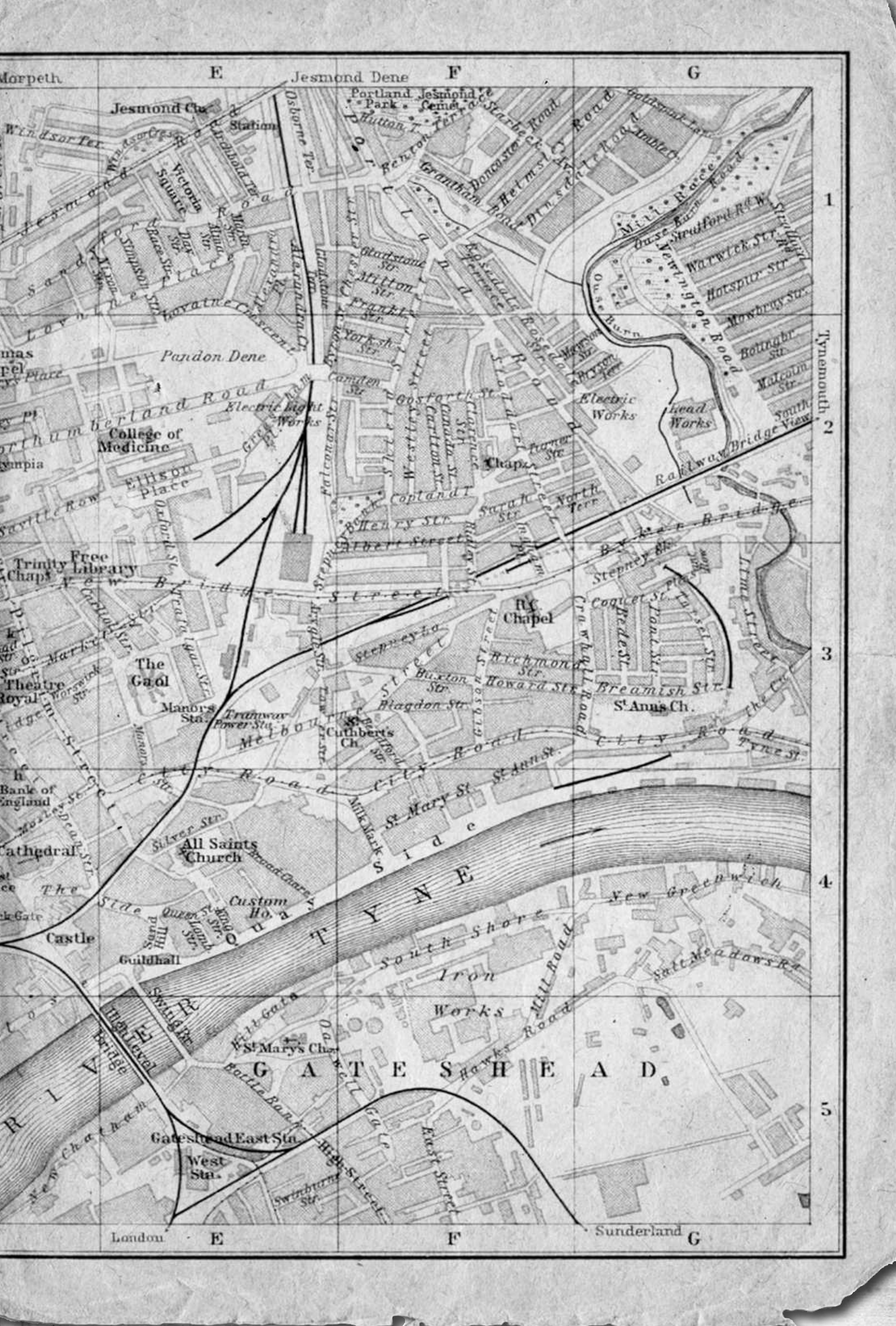
Comme Roland Timon ne parle qu'avec les personnes avec lesquelles il pense pouvoir gagner de l'argent, les investigateurs doivent inventer une histoire crédible, et il vaut mieux envisager seulement un ou deux investigateurs essayant à la fois, car cela leur donnera plusieurs chances supplémentaires au cas où la première tentative subirait un refus, surtout s'ils appellent en personne.

Si le rendez-vous est accordé, Timon les reçoit le jour même, car il est rapide à saisir tout projet susceptible d'être lucratif. Ce désir d'aller vite est sans doute le plus grand avantage des investigateurs.

Les subterfuges suivants sont ceux qui sont les plus susceptibles de réussir et ils peuvent être utilisés pour évaluer les autres suggestions faites par les joueurs.

- Faire semblant d'être des investisseurs cherchant à mettre de l'argent dans l'entreprise.
- Dire qu'ils veulent passer commande. Ce devrait être pour quelque chose de relativement petit et peu connu, comme une passerelle, sinon Timon se demande pourquoi il n'a pas entendu parler d'eux auparavant. Les gens ont essayé de l'escroquer pendant toute sa carrière et il n'aurait pas pu aller si loin s'il les avait laissé faire.
- Se faire passer pour des journalistes intéressés par le voyage autour du monde du Graf Zeppelin. La meilleure conduite à tenir est


NEWCASTLE-ON-TYNE
1:14800
Feet
Metres
Cavalry and Infantry Barracks
Leazes Park
Castle Leazes
New Infirmary
Coll. of Science
Town Moor
Palace Th.
Eldon Square
St. Andrews Church
Markets
Westgate Cemet.
St. Pauls Ch.
Surgeons Hall
Charlotte Square
Pavilion Th.
Tyne Th.
St. Johns Ch.
St. Marys R.C. Cath.
Central Station
St. Marys Ch.
Sheep Pig Market
Cattle Market
Goods Station
Electric Light Works
Town Hall
Carlisle
London
Wagner & Debes Geogl. Estabt. Leipzig.


E
F
G
1
2
3
4
5
Morpeth
Jesmond Dene
Portland Park
Jesmond Cemet.
Jesmond Ch.
Station
Windsor Ter.
Osborne Ter.
Benton Terrace
Starbeck Road
Doncaster Road
Grantham Road
Victoria Square
Sandyford Road
Lovaine Place
Lovaine Crescent
Alexandra Cr.
Gladstone Str.
Milton Str.
York-sh. Str.
Pandon Dene
Northumberland Road
Electric Light Works
College of Medicine
Ellison Place
Saville Row
Camden Str.
Gosforth St.
Westmorland Str.
Copland T.
Henry Str.
Albert Street
Stepney Bank
Falconar St.
Chap.
Sarah Str.
North Terr.
Electric Works
Lead Works
Tynemouth
South View
Railway Bridge
Mill Race
Ouse Burn
Stratford Row
Warwick Str.
Hotspur Str.
Mowbray Str.
Newington Road
Malcolm Str.
Byker Bridge
Stepney Bk.
Trinity Chap.
Free Library
New Bridge Street
R.C. Chapel
Coquet St.
Crawhall Road
Bede St.
Stepney La.
Richmond Str.
Howard Str.
Breamish Str.
St. Ann's Ch.
The Gaol
Market Str.
Theatre Royal
Worswick Str.
Manors Sta.
Tramway Power Sta.
Melbourne Str.
Buxton Str.
Blagdon Str.
St. Cuthberts Ch.
City Road
St. Ann St.
St. Mary St.
Milk Mark.
Bank of England
Cathedral
Silver Str.
All Saints Church
Broad Chare
Custom Ho.
Quay Side
Queen St.
Sand Hill
Castle
Guildhall
Swing Br.
High Level Bridge
RIVER TYNE
New Greenwich
South Shore
Salt Meadows Rd.
Iron Works
Mill Road
Hawks Road
St. Marys Ch.
Bottle Bank
GATESHEAD
Gateshead East Sta.
West Sta.
High Street
East Street
Swinburne Str.
New Chatham
London
Sunderland

qu'ils fassent croire que ce périple sera l'un des grands événements de l'époque et qu'il marquera le début d'une ère de voyages de luxe à longues distances. Roland Timon possède un ego démesuré, et s'il pense que les investigateurs pourront faire connaître son nom en lien avec quelque chose d'important, il sera flatté au point d'en perdre sa prudence habituelle. S'il soupçonne en revanche que les investigateurs ont des arrière-pensées ou qu'ils cherchent à écrire un papier qui les montrera, lui ou l'usine, sous un mauvais jour, il leur désigne d'abord la porte, puis ce sera le fleuve ; il a déjà rencontré beaucoup de personnes effectuant ce type de tentatives.
- Prétendre être des adorateurs de Cardington et laisser entendre qu'ils ont encore l'espoir d'un voyage sur le Graf Zeppelin, ou dire que leurs calculs ont prouvé que le LZ 127 n'y arrivera pas et que le R101 est le choix le plus sûr. Roland Timon ne connaît le nom d'aucun membre du nid d'adorateurs de Cardington, hormis Sam Miller, et il ne s'attend pas à ce qu'ils le connaissent. Son attitude dans ce cas est de les laisser retomber en douceur, en leur montrant comme preuve les calculs effectués par les Insectes de Shaggaï. Il s'attend à ce que les investigateurs puissent suivre ces calculs ; un test de *Psychologie* réussi de sa part révèle s'ils ne le peuvent pas, ce qui les conduit directement… à la cave.

Si vraiment les investigateurs ne peuvent pas se décider pour l'un d'entre eux, demandez-leur d'effectuer des tests d'*Intuition* afin d'adopter l'un de ces plans.

Souvenez-vous que Roland Timon est un homme d'affaires expérimenté. Seules des opportunités lui semblant authentiques et susceptibles de rapporter de l'argent, la perspective d'une publicité positive, ou l'apparition de compagnons adorateurs, gagneront sa confiance.



Les investigateurs sont plus susceptibles de réussir s'ils se sont d'abord un peu renseignés, ou tout au moins choisissent quelque chose qu'ils connaissent suffisamment pour leur permettre de bluffer de manière crédible.

Si les investigateurs parviennent à convaincre Timon de la véracité de leurs dires, il les invite à une nouvelle réunion chez lui ce soir-là. Sa maison se trouve à Jesmond, l'un des quartiers les plus riches de la ville, surplombant Armstrong Park, une longue et mince parcelle d'espace vert qui suit l'Ouseburn, plus communément appelée JesmondDene.

Les investigateurs peuvent s'y rendre par eux-mêmes ou il leur envoie une voiture s'ils lui indiquent où les prendre. Une fois chez lui, ils se voient offrir un dîner gargantuesque. On discute ensuite des affaires dans le salon avec force cigares. Toute cette mise en scène est, pour une part parce que Timon aime impressionner les gens par son opulence, et pour une autre part parce que cela lui donne une chance d'évaluer de plus près ses invités.

La force de la persuasion

Roland Timon oriente la conversation du dîner dans le but de tester les connaissances de base qu'il estime que les investigateurs doivent avoir. Il peut, par exemple, demander aux supposés investisseurs des détails sur les investissements qu'ils ont déjà réalisés, afin de voir s'ils connaissent certains de ses partenaires financiers, ou peut-être aborder certains mécanismes de financement. Ou, s'ils font semblant de passer une commande, il peut sonder leurs connaissances en ingénierie, ou l'endroit où ils disent vouloir que l'ouvrage soit construit. Ce n'est que plus tard, une fois qu'ils se retrouvent dans le salon, qu'il les questionne directement sur des détails spécifiques. Organisez des Matchs de *Psychologie*, puis de *Persuasion*, si nécessaire.

Si Roland Timon réussit ces Matchs, il se rend compte que les investigateurs sont à la poursuite du Parasoleil. Il demande alors à ses domestiques (il y en a au moins six, utilisez les statistiques des adorateurs génériques de la page 87) de les mettre dans l'ascenseur sous le prétexte d'être jetés dehors, mais les envoie en réalité à la cave où se trouve le Ghast.

Si les investigateurs réussissent les Matchs et peuvent suffisamment abaisser les soupçons de Timon, ils peuvent profiter de l'occasion pour lancer le sort *Expulser un Shan*. S'ils réussissent alors un test de *Persuasion* ou de *Baratin,* ou encore arrivent à présenter une argumentation suffisamment pertinente, il est tellement horrifié par ce qu'il a été amené à faire qu'il se met à coopérer avec eux.

Ce qui inclut de leur montrer le dossier mis à l'abri dans le coffre-fort et laisser l'un d'eux prendre sa place dans le Graf Zeppelin.

Sinon, une fois que Timon est parfaitement convaincu qu'ils sont bien qui ils prétendent être, il ouvre le coffre-fort dissimulé derrière un portrait de lui-même accroché au mur. Il sort les documents nécessaires, tels que les formulaires de contrat et les détails de compte, ou des photographies s'ils sont censés être journalistes, puis le referme. En réussissant un test de *Trouver Objet Caché,* les investigateurs repèrent un dossier sur l'étagère du bas arborant le symbole du Parasoleil. Quiconque réussit un deuxième test de *Trouver Objet Caché* suivi d'un test d'*Intuition* -20 % voit la combinaison du coffre-fort et parvient à s'en souvenir.

Si les investigateurs ratent leurs tests, ils peuvent s'accorder une nouvelle chance en inventant un prétexte suffisamment crédible pour que Timon rouvre le coffre – mais une seule fois ou il devient soupçonneux.

Si les investigateurs arrivent à penser à une bonne raison pour lui faire quitter brièvement la pièce et réussissent un test de *Persuasion*, ils peuvent y parvenir, même s'il ne partira pas le coffre ouvert. S'ils ont réussi à mémoriser la combinaison du coffre, ils peuvent essayer de l'ouvrir, prendre le dossier et le refermer avant le retour de Timon.

Demandez-leur d'effectuer un test d'*Agilité* -20 % par round jusqu'à ce qu'ils réussissent, que Timon fasse sa réapparition, ou qu'ils obtiennent une maladresse – dans ce cas, il sera impossible de refermer le coffre-fort. Roland Timon part pour une durée de 1D6 rounds. Si quelqu'un *Écoute* à la porte, il gagne un round d'avertissement sur son retour. Timon ne vérifiera pas le contenu du coffre-fort jusqu'à leur départ, mais s'il les surprend en train de farfouiller dans le coffre, ils finissent à la cave. Toute tentative pour user de violence contre lui signifie que les domestiques appellent la police et que les investigateurs deviennent alors des criminels recherchés. S'il constate la disparition du dossier, Timon n'en parlera à personne, mais il transmettra les descriptions des investigateurs à John Carrigan.

Si tout va bien, le reste de la soirée est consacré à discuter des détails et à rédiger les contrats (ou autres choses en relation avec l'histoire de couverture des investigateurs). Le cas échéant, avant leur départ, Roland Timon leur suggère une dernière entrevue dans son bureau pour que les documents puissent être signés et contresignés, puis propose sa voiture pour les ramener à leur hébergement et leur souhaite le bonsoir.

S'introduire par effraction

Si les investigateurs doivent recourir à l'effraction, la voie d'accès idéale après la nuit tombée se fait par le parc. Les domestiques ne vivent pas dans la maison et Roland Timon se couche à 22 h. Les investigateurs doivent évidemment éviter de faire trop de bruit (tests de *Discrétion*, l'un pour entrer dans la maison et un autre par étage ; une maladresse réveille Timon) et d'avoir alors affaire au Ghast. Cette créature est la journée retenue dans la cave, mais Timon la laisse sortir et errer dans les deux niveaux inférieurs de la maison entre son coucher et l'aube. La principale tactique du Ghast face à des intrus est de les attaquer par surprise, à l'aide de ses compétences de *Discrétion* et de *Se cacher*. Si les investigateurs réveillent Timon, il appelle la police avec le téléphone de sa chambre – mais uniquement s'il pense que le Ghast a été vaincu.

Si les investigateurs choisissent de s'introduire par effraction durant la journée, c'est la route qui est moins fréquentée que le parc. S'ils réussissent à ne pas se faire voir en pénétrant dans la maison (tests de *Discrétion*) et à éviter les deux membres du personnel de jour (test de *Volonté* par pièce ; s'ils échouent, demandez-leur d'effectuer un test d'*Écouter* avant d'entrer pour se rendre compte que quelqu'un se trouve dans les lieux), ils n'ont qu'à rester en dehors de la cave pour réussir. Si les membres du personnel aperçoivent les investigateurs, ils appellent la police, puis se cachent dans la cuisine.

Pris sur le fait

Si les investigateurs s'attardent trop longtemps à Cardington et que Timon sait qui ils sont ou le découvre par lui-même, il fait semblant d'accepter ce qu'ils proposent et prend les mêmes dispositions pour le dîner chez lui. Toutefois, ce sont les investigateurs qui sont au menu, car il a l'intention qu'ils servent de repas à son Ghast « de compagnie ». Il les met dans un ascenseur qu'il a installé dans sa maison, mais les fait descendre au lieu de monter. Il leur dit qu'il va, lui, emprunter l'escalier, car il n'y a pas assez de place dans l'ascenseur et qu'il aime faire de l'exercice. Si les investigateurs ne le croient pas, il monte avec eux dans l'ascenseur, descend à la cave et fait confiance à son Ghast pour ne pas l'attaquer. Si cela ne fonctionne toujours pas, il réessaie plus tard, car il leur faut changer d'étage pour se rendre dans le salon ou quitter la maison.

La cave

Une fois dans la cave, les portes de l'ascenseur s'ouvrent automatiquement, déconnectant en même temps les commandes.

La cave occupe la majeure partie de la surface au sol de la maison et possède plusieurs cloisons. Il n'y a aucune fenêtre, mais il existe cependant une trappe donnant vers l'extérieur autrefois utilisée pour descendre vin, bière et autres marchandises afin de les stocker, située de l'autre côté de la cave par rapport à l'ascenseur. Comme la lumière provient d'une unique ampoule de 40 watts, il faut réussir un test de *Trouver Objet Caché* à -20 % pour la voir, -10 % si les investigateurs utilisent une lampe de poche. La trappe est verrouillée de l'extérieur et il faut réussir un test en opposition de FOR contre une FOR de 24 sur la Table de Résistance pour arriver à la forcer et pouvoir passer. Il y a juste assez de place pour que deux personnes seulement puissent exercer leur pression à la fois.

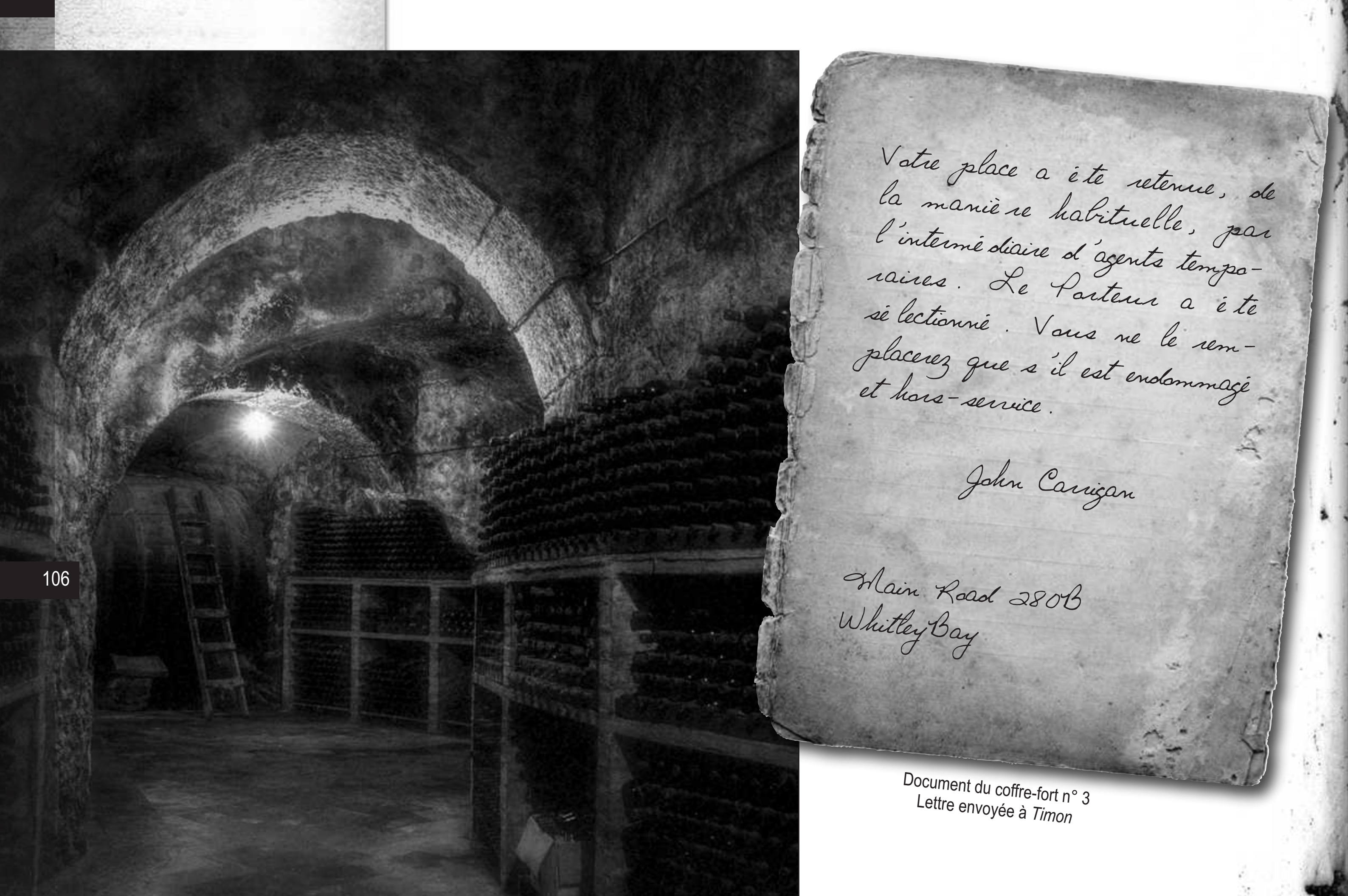
Le Ghast préfère attaquer par surprise et se cache au début derrière l'une des cloisons en attendant que quelqu'un passe devant lui. Il ne s'approche *Discrètement* d'eux que s'ils choisissent de rester là où ils se trouvent.

S'il sent qu'il est en train de perdre le combat, le Ghast jette quelque chose en direction de l'ampoule pour la briser, puis cherche les investigateurs et les achève un par un, en se servant de son excellent sens de l'odorat, qui fonctionne comme une compétence de *Pister* à 50 % qui serait opérationnelle dans l'obscurité. Si les investigateurs ont une lampe torche avec eux, demandez-leur d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché* à -20 % pour voir le Ghast, -10 % s'ils réussissent d'abord un test d'*Écouter* (pour pointer le faisceau de lumière dans la bonne direction).

Ouvrir la trappe pour laisser entrer la lumière du soleil est suffisant pour mettre presque instantanément le Ghast hors d'état de nuire et le tuer en l'espace d'une heure.

Malheureusement, ce sera peut-être le soir lorsque les investigateurs entreront dans la cave, avec au moins six heures avant que le soleil ne se lève à nouveau, même à cette époque de l'année. Roland Timon ne rappellera pas l'ascenseur jusqu'au lendemain matin.

Si Timon soupçonne quelque chose lors de leur première rencontre, mais ne se rend pas compte qu'ils sont des investigateurs, il les envoie visiter l'usine, où ils sont interceptés par quelques-uns de ses ouvriers et chassés des bâtiments via le fleuve Tyne. Ces hommes ne sont pas des adorateurs, juste des voyous qui prennent plaisir à un combat déloyal. Utilisez les adorateurs génériques donnés à la page 87, avec une compétence *Corps à corps : bagarre* à 45 %.


Votre place a été retenue, de la manière habituelle, par l'intermédiaire d'agents temporaires. Le Porteur a été sélectionné. Vous ne le remplacerez que s'il est endommagé et hors-service.

John Carrigan

Main Road 280B
Whitley Bay

Document du coffre-fort n° 3
Lettre envoyée à *Timon*

Le contenu du coffre-fort

Le dossier contient tout un ensemble de documents en rapport avec le scénario, dont seuls les éléments essentiels sont donnés ci-dessous et dans les documents à distribuer :

- Une feuille de papier (voir **Document du coffre-fort n° 1 p. 107**) : La typographie utilisée est très inhabituelle ; un test réussi de *Sciences humaines : anthropologie* montre qu'elle est adaptée d'un alphabet très différent de tout ce qu'on peut trouver sur Terre. Perte de 0/1D3 points de Santé Mentale pour la personne se rendant compte de cela.

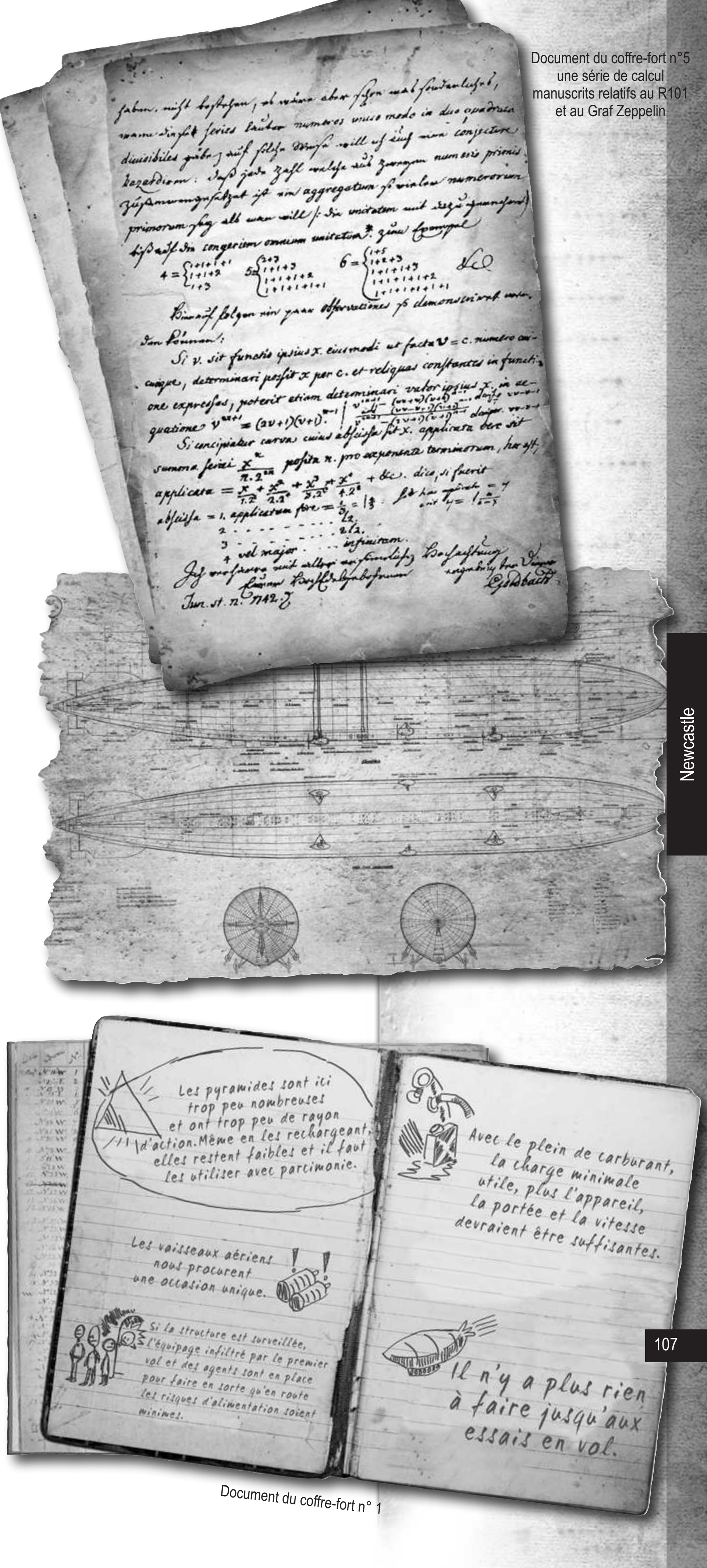
- Une série de calculs manuscrits relatifs au R101 et au Graf Zeppelin. Il s'agit essentiellement de versions mieux présentées et organisées que celles dont les investigateurs ont sans doute eu connaissance à Cardington. S'ils les comparent avec les lettres de Cardington, un test d'*Intuition* réussi montre qu'ils sont de la main de Timon. Les Shans voulaient une double vérification et il est, après tout, ingénieur. Il montre ces calculs aux investigateurs s'ils réussissent à se faire passer pour des membres du nid d'adorateurs de Cardington (voir **Document du coffre-fort n°5 p. 107**).

- Une seconde feuille de papier (voir **Document du coffre-fort n° 2 p. 109**). Celle-ci est tapée à la machine, mais l'original a été écrit par John Carrigan.

- Une lettre adressée personnellement à Timon. Voir **Document du coffre-fort n°3 - Lettre à Timon (p. 106)**. Elle est signée John Carrigan et comporte son adresse à WhitleyBay.

- Un billet pour le voyage autour du monde du Graf Zeppelin (Voir **Document du coffre-fort n°4 p. 110)**, et un autre pour l'Orient-Express. Ces billets ne sont pas nominatifs.

Ces documents offrent également un bon aperçu sur les informations qu'un Timon libéré de son Shan pourrait transmettre aux investigateurs, même s'il entrera pour sa part davantage dans les détails – par exemple, la raison du délai d'un mois.



Document du coffre-fort n°5 une série de calcul manuscrits relatifs au R101 et au Graf Zeppelin

Document du coffre-fort n° 1

La maison de Carrigan

Pour cet endroit, les investigateurs n'ont pas beaucoup d'alternative autre que de s'introduire par effraction. Même si Roland Timon les suit maintenant, il n'est jamais entré dans la maison de Carrigan et ne sait pas ce qu'elle abrite. L'habitation se trouve à WhitleyBay et on peut s'y rendre par le chemin de fer urbain, le tramway ou en voiture. Elle est située sur le front de mer, isolée des maisons voisines. S'y introduire, notamment par derrière, ne devrait donc pas présenter trop de difficultés.

Qu'il soit ou non au courant de leur existence, Carrigan est absent au moment où les investigateurs arrivent chez lui. Ce qui ne signifie pas qu'elle est vide : il a laissé des gardiens derrière lui. Le premier est, dans le grand hall, une plante en pot d'un aspect familier. Le second est le Shan de Carrigan. Comme il est définitivement fou, le Shan réside dans la maison autant que dans son crâne, surtout lorsque Carrigan est absent. Son lien avec le Shan de Sam Miller signifie qu'il saura si ce dernier a été tué. Quand il entend les investigateurs pénétrer par effraction dans la maison, il se cache dans le bureau de Carrigan, où tous les documents importants sont conservés, et les attaque quand ils entrent avec son neurofouet. Si c'est la nuit et que le ciel est clair (résultat de 6 sur 1D6), il invoque d'abord un Vampire stellaire pour l'aider.

Une série de pièges se déclenchent quand quelqu'un ouvre une porte intérieure. Ils sont bien cachés et ne peuvent être détectés qu'en réussissant un test de *Trouver Objet Caché* assorti d'une réussite critique, ou d'une réussite spéciale si quelqu'un les cherche de manière spécifique. Un autre piège est placé au pied de l'escalier, que les investigateurs peuvent éviter en grimpant sur la rampe – s'ils le remarquent bien sûr et peuvent réussir un test d'*Athlétisme*. S'introduire par une fenêtre de l'étage permet d'éviter certains de ces pièges, car le bureau est situé au premier. Les pièges sont basés sur la même technologie que le neurofouet, avec une portée maximale de 5 mètres. Ils ont au départ un POU effectif de 18 et en perdent 1 point chaque fois qu'ils tirent puisque, étant inanimés, ils se déchargent progressivement. Ils visent automatiquement la personne à portée ayant le POU le plus faible et n'ayant pas encore été touchée.

Un piège peut être détruit en lui infligeant 6 points ou plus de dommages cumulatifs. Alternativement, l'interrupteur qui l'actionne est situé dans le hall et peut être trouvé par quelqu'un le cherchant spécifiquement et réussissant à la fois un test d'*Intuition* et de *Trouver Objet Caché* assorti d'une réussite spéciale.


Le bureau de Carrigan



Le bureau

Tous les documents utiles peuvent être trouvés ici, contenus dans une grande boîte aux côtés transparents et avec un avant possédant une charnière. L'arrière semble manquer, mais est en réalité protégé par un appareil provoquant un choc électrique qui touche automatiquement toute personne mettant une partie de son anatomie – ou tout ce qu'elle tient – à l'intérieur, ce qui la rend inconsciente pendant 12+1D12 heures. L'appareil n'a pas besoin d'être rechargé et ne peut être désactivé.

Le reste de la boîte est réalisé dans un matériau transparent extrêmement dur pouvant résister à toute forme d'attaque qui n'en détruira pas en même temps son contenu. Elle est fixée solidement à sa base et ne peut être enlevée ou renversée. John Carrigan aime ce coffre-fort qui lui permet de vérifier son contenu à chaque fois qu'il entre dans la pièce sans devoir l'ouvrir : il sait ainsi si quelque chose en a été retiré dès son retour chez lui. Le coffre-fort ne possède pas de serrure, de clé ou de combinaison conventionnelles, mais un piège hypnotique, qui n'est inaccessible aux personnes qu'en raison de leur faible bagage technique. L'ouvrir nécessite d'acquérir une compréhension de la mentalité extraterrestre des Insectes de Shaggaï.

Son appareil de contrôle capte les ondes cérébrales de quelqu'un se trouvant à portée et en train d'essayer de comprendre la manière d'y entrer. Les investigateurs qui le font se lancent à leur insu dans un Match de *Psychologie* contre le coffre-fort, qui possède 50 % dans cette compétence. Chaque personne du groupe ne peut essayer qu'une seule fois.

Raisons pour le transfert du R101 vers le Graf Zeppelin LZ 127.

a) Le LZ 127 est censé partir en premier.
b) Il fait de toute façon le tour du monde. Minimum d'interférences requises, maximisation des chances de succès.
c) Le LZ 127 est d'une conception plus solide.
d) Il y a de plus en plus de doutes au sujet du R101, la fois au niveau de sa conception et des ingérences au niveau de la gestion/politique.
e) Hugo Eckener a une bonne réputation et d'excellents états de service.
f) Le R101 reste cependant une solution de secours. Le nid d'adorateurs ne disparaîtra pas pour le moment.

J.C.

Document du coffre-fort n° 2
papier tapé à la machine

Remporter le Match désarme le piège et ouvre la porte. Le perdre déclenche le piège et conserve la porte fermée. Le piège hypnotique fait voir à la victime les autres membres du groupe comme des ennemis mortels et agir en conséquence, jusqu'à ce qu'elle puisse réussir un test d'*Intuition* assorti d'une réussite spéciale, qu'elle peut tenter une fois par round.

La porte s'ouvre automatiquement pour un Shan ou tout être humain suffisamment aligné avec leur esprit pour avoir perdu la raison.

Contenu du coffre-fort

Il y a plusieurs enveloppes contenant des timbres, tous rares et précieux comme le montrera un test de *Connaissance* (si quelqu'un jette un coup d'œil sur le bureau, il est couvert d'ouvrages de référence sur les timbres). Sur l'étagère du bas se trouve un dossier portant, estampillé dessus, le symbole du Parasoleil.

Il contient les éléments suivants :

- Une liste de passagers, qui donne les noms, professions et quelques adresses. Le problème est que les Shans n'identifient pas les noms de lieux humains et que leurs descriptions apparaissent donc sous la forme d'énigmes. Ceci est développé dans le chapitre suivant. Voir le document **Liste des passagers p. 110**.

  Il doit y avoir un passager par investigateur afin que ces derniers puissent prendre leur place. Pour tenir compte des groupes importants, ajoutez à la liste tout ou partie des noms qui suivent : Nicholas Jenkins, Eleanor Ancil, Cole Henderson et Amber White.

  Aucune énigme d'adresse n'est donnée pour ces personnes supplémentaires, car on les trouve en association avec les autres.

- Une feuille de ce qui ressemble à du papier, mais un test de *Sciences formelles : chimie* ou de *Culture artistique* révèle qu'elle est en fait réalisée dans une substance inconnue. Il s'agit d'une technique fonctionnant à peu près comme le papier électronique. Elle pourrait être utilisée par les investigateurs pour écrire un message personnel, si seulement ils savaient comment s'y prendre.

  Il est actuellement écrit dessus :
  Appareil achevé, testé, dépêché sur les lieux, dans l'attente d'être emmené par le Porteur.
  Se lance automatiquement.
  Le Porteur n'a qu'à le protéger.
  Bonne chance.

  Par-dessus le mot « lieux », Carrigan a griffonné : « Hawksmoor, Limehouse ». Sinon, c'est dans la même écriture que le premier article trouvé dans le coffre-fort de Roland Timon. La formulation étrange est le résultat d'un Shan qui essaye de rédiger un message à consonance humaine.

  Ce message est désormais superflu, car il se réfère à la première tentative du Graf Zeppelin, à la suite de laquelle le Porteur se trouve déjà à Lakehurst avec l'engin.

- Son billet pour le voyage du Graf Zeppelin. Comme les autres, il n'est pas nominatif.

- Un billet pour l'Orient-Express dans sa section entre Paris et Strasbourg. Il s'agit d'un billet ouvert, c'est-à-dire qu'il ne porte pas de date particulière. Ce principe s'applique en fait à tous les billets de l'Orient-Express





Roland Timon

54 ans, industriel, adorateur et passager du Graf Zeppelin

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	20

Compétences

Baratin	60 %
Bibliothèque	49 %
Comptabilité	64 %
Conduite	83 %
Discrétion	50 %
Métier : mécanique	41 %
Mythe de Cthulhu	13 %
Négociation	61 %
Persuasion	52 %
Psychologie	54 %
Sciences formelles : chimie	51 %
Se cacher	50 %

Attaques

Aucune au-dessus des chances de base.

Langue

Anglais	70 %

que possèdent les adorateurs ; Carrigan en a suggéré l'idée comme mesure de précaution contre les retards imprévus.

- Deux lettres apparemment officielles des usines Zeppelin à Friedrichshafen. La première est une garantie selon laquelle tous les billets restent valables pour la deuxième tentative. Elle comprend un itinéraire provisoire et un temps de parcours, qui font bien moins d'un mois pour le voyage dans sa totalité. Les dates de départ indiquées sont le 1er août, à Friedrichshafen, et le 8 août, à Lakehurst.

- La seconde lettre est un formulaire de demande de confirmation des noms des passagers de Carrigan, qui n'est pas encore rempli. Il est essentiel que les investigateurs s'en emparent ; demandez-leur un test d'*Intuition* pour réaliser cela s'ils ne le font pas. Carrigan a utilisé ses liens avec le Graf Zeppelin pour réserver à plusieurs adorateurs des places pour le voyage. Après l'échec de la première tentative, ils ont besoin de lui pour confirmer à nouveau les noms des passagers, chose qu'il n'a pas encore eu le temps de faire. Cela donne aux investigateurs la possibilité de substituer leurs propres noms une fois qu'ils possèdent les billets.

Passagers confirmés

Sebastian Wright
Riche du transport primitif.
Ville bien protégée du grand prêtre.

John Carrigan
Marchand de reproduction sur copie dure.
Ville de la récente ancienne forteresse.

Amanda Freeman-Danby
Proche des nôtres. Non souillée par le travail.

Eric Todd
Le protecteur.

Edward Driscoll
Présentateur de l'histoire en cours.
Caché dans une rue avec beaucoup d'autres.

Roland Timon
Riche capitaine d'industrie.
Là où la barrière s'arrête à la rivière.

Le Porteur
Envoyé

Liste des passagers

LUFTSCHIFFBAU ZEPPELIN
FAHRKARTE NR. / TICKET NO.
HAMBURG-AMERIKA LINIE

Document du coffre-fort n° 4 un billet pour le voyage autour du monde du Graf Zeppelin

Compagnie Internationale des Wagons Lits et des grands Express-Européens
CARTE PERSONNELLE
1929
ORIENT-EXPRESS
Monsieur Carrigan
est autorisé à voyager sans payer de supplément dans le train dit ORIENT-EXPRESS
LE DIRECTEUR GÉNÉRAL
N° 45.

Billet de Carrigan pour l'Orient-Express

• Un talon de billet pour un trajet sur un paquebot transatlantique en partance depuis Southampton.

Il était destiné au Porteur. Il est daté du 1er mai, mais aucun nom n'est indiqué.

Tout ceci devrait ramener les investigateurs vers Roland Timon s'ils ne l'ont pas déjà neutralisé, puisque l'un d'entre eux devra prendre sa place. La meilleure méthode est d'employer le sort *Expulser un Shan*, mais quelle que soit la manière choisie, elle leur donnera une certaine expérience pour le prochain chapitre, car ils devront faire de même avec tous les autres passagers présents sur la liste, dont John Carrigan.

Récapitulatif

À la fin de ce chapitre, les investigateurs devraient avoir presque complété leur connaissance du projet Parasoleil et avoir la confirmation selon laquelle le voyage du Graf Zeppelin est l'événement crucial de ce complot. Ils ont les noms et les adresses énigmatiques des passagers adorateurs qu'ils savent maintenant devoir remplacer. Si tout s'est bien passé, ils ont peut-être déjà réussi avec Roland Timon.

Retrouver le reste des passagers sera une course contre la montre entre eux et John Carrigan, si bien sûr ils peuvent cerner là où ils se trouvent. Ils savent qu'il y a un passager dont ils ne connaissent pas le nom et que celui-ci est porteur de l'engin.

Les personnages

Roland Timon

Roland Timon est atteint de surpoids, de calvitie et toujours vêtu d'un costume manifestement un peu trop coûteux. Il apparaît au premier abord comme quelqu'un de pompeux et d'arrogant, mais cela masque une grande finesse et un sens aiguisé des affaires. Absolument impitoyable quand il s'agit d'argent, Roland est très rapide à se saisir de toute idée avantageuse financièrement pour en laisser tomber une autre qui ne rapporterait pas aussi vite.

Son entreprise a eu la responsabilité du déménagement du deuxième hangar de dirigeables de Cardington.

Roland Timon est une importante source d'information sur le projet Parasoleil et peut conduire les investigateurs à John Carrigan. L'un des investigateurs doit aussi prendre sa place comme passager du Graf Zeppelin.

Ghasts, Bêtes scabreuses et malsaines

Caractéristiques	Dés	Moyennes
FOR	3D6+12	22-23
CON	4D6	14
TAI	4D6+12	26
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13

Valeurs dérivées
Mouvement 10
Points de Vie 20
Impact +2D6

Attaques :
• Coup de pied 25 %
Dégats 1D6 + Impact
• Morsure 40 %
Dégâts : 1D10

Un Ghast peut, dans le même round, donner un coup de pied et mordre.

Sortilèges : aucun

Compétences
Discrétion 70 %

Perte de SAN : 0/1D8 points de Santé Mentale pour le fait de voir un Ghast.

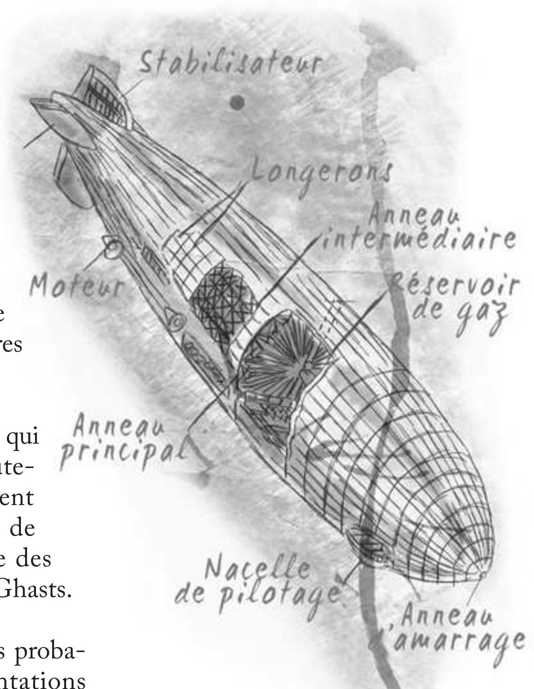




Ghast

Ajoutez un Ghast supplémentaire pour les groupes d'investigateurs dépassant quatre membres.

Les Ghasts sont restreints aux mondes souterrains et aux vastes cavernes où la lumière du soleil ne pénètre jamais. Exposés au soleil direct, ils tombent malades et finissent par mourir. Les Ghasts sont des créatures cannibales qui se dévorent entre elles, ainsi que d'autres êtres vivants qu'elles attrapent.



Les horribles bipèdes semi-humains qui sont harcelés par les humains hautement scientifiques, mais moralement dégénérés, vivant dans la caverne de K'n-yan, pourraient très bien être des parents ou même des exemples de Ghasts.

Si c'est le cas, les Ghasts sont alors probablement le résultat des expérimentations génétiques du Peuple Serpent. Bien qu'ils soient très primitifs et sauvages, les Ghasts peuvent être domestiqués.

The New Tyne Bridge. (9th. Febuary, 1928.) 35

La liste ...





Scénario 7

La liste

Par Colin Hart

Qui va à la chasse… Les investigateurs sont en quête de places sur le vol autour du monde du Graf Zeppelin afin de faire échouer le projet Parasoleil et il leur faut se substituer à d'autres.

En quelques mots…

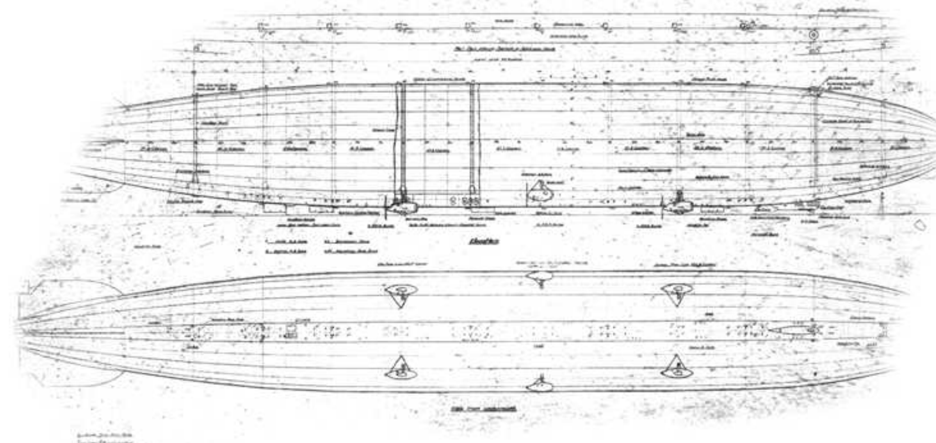
Enfin, les investigateurs vont passer vraiment à l'action, en essayant de retrouver les différents adorateurs passagers sur le vol du Graf Zeppelin et dont ils ont les noms, afin de prendre leur place. Personnages hauts en couleur, chacun possède une personnalité propre que les investigateurs vont devoir prendre en compte.

Implication des investigateurs

Les investigateurs ont trouvé, dans le chapitre précédent, une liste des passagers. Ils doivent ici les retrouver pour prendre leur place.

Enjeux et récompenses

- **Retrouver les adorateurs passagers** ayant un billet réservé sur le Graf Zeppelin.
- **En comprenant leur psychologie profonde,** parvenir à les manœuvrer pour arriver à les remplacer – avec ou sans leur consentement.



Ambiance

Les relations sociales sont au centre de ce scénario. Car après avoir retrouvé chacun des passagers prévus sur le voyage du Graf Zeppelin et dont ils ont la liste, les investigateurs doivent faire en sorte qu'ils ne partent pas et obtenir leurs billets. Les moyens seront très différents en fonction des personnes.

Ce chapitre se compose d'une série de trois mini-scénarios reliés entre eux. Chacun exige de la part des joueurs une approche légèrement différente et ils devraient effectivement être encouragés à adopter des stratégies permettant d'éviter la répétition. Les joueurs peuvent les aborder dans n'importe quel ordre, mais essayez tout de même de leur donner l'impression qu'ils sont lancés dans une course contre la montre contre John Carrigan et que le temps leur est compté.

Cela devrait aider à ce qu'ils se lancent d'abord dans ce chapitre. Bien qu'il soit possible pour les joueurs de terminer le chapitre « Le Parasoleil », avant celui-ci sans compromettre l'intrigue, cela permet en effet à Carrigan de prendre de l'avance sur eux.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●●○○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	◴◴◴◴◴◴
Difficulté	chevronné
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Type de personnages	tous types
Époque	années 1920

À l'affiche

John Carrigan

Il s'agit du coordonnateur en chef non-Shan du projet Parasoleil. Après une course-poursuite, Carrigan et les investigateurs finissent par se retrouver au même endroit. Il est impitoyable et représente leur adversaire principal jusqu'à ce qu'ils parviennent à l'éliminer – espérons que ce ne sera pas l'inverse !

Amanda Freeman-Danby

Femme du monde vivant dans le luxe, elle part sur le Graf Zeppelin pour l'exotisme de ce type d'événement. Les investigateurs pourraient bien la convaincre des conditions difficiles du voyage et Amanda leur laisser son billet et celui de son garde du corps, lors de la présentation d'un livre effectuée à Londres ou à une soirée chez elle qu'elle organise.

Edward Driscoll

Journaliste, mais de tabloïd et non du magazine prestigieux *Flight* comme il le prétend. Toujours à l'affût d'un ragot qui pourra faire éclater un scandale, les investigateurs peuvent l'accrocher grâce à cela – en étant subtils, bien entendu.

Sebastian Wright

Riche rentier désireux d'investir dans les moyens de transport du futur.
Sociable, il est prêt à écouter les investigateurs s'ils ont un projet novateur à leur proposer. Il se pique également de philanthropie.

Les événements

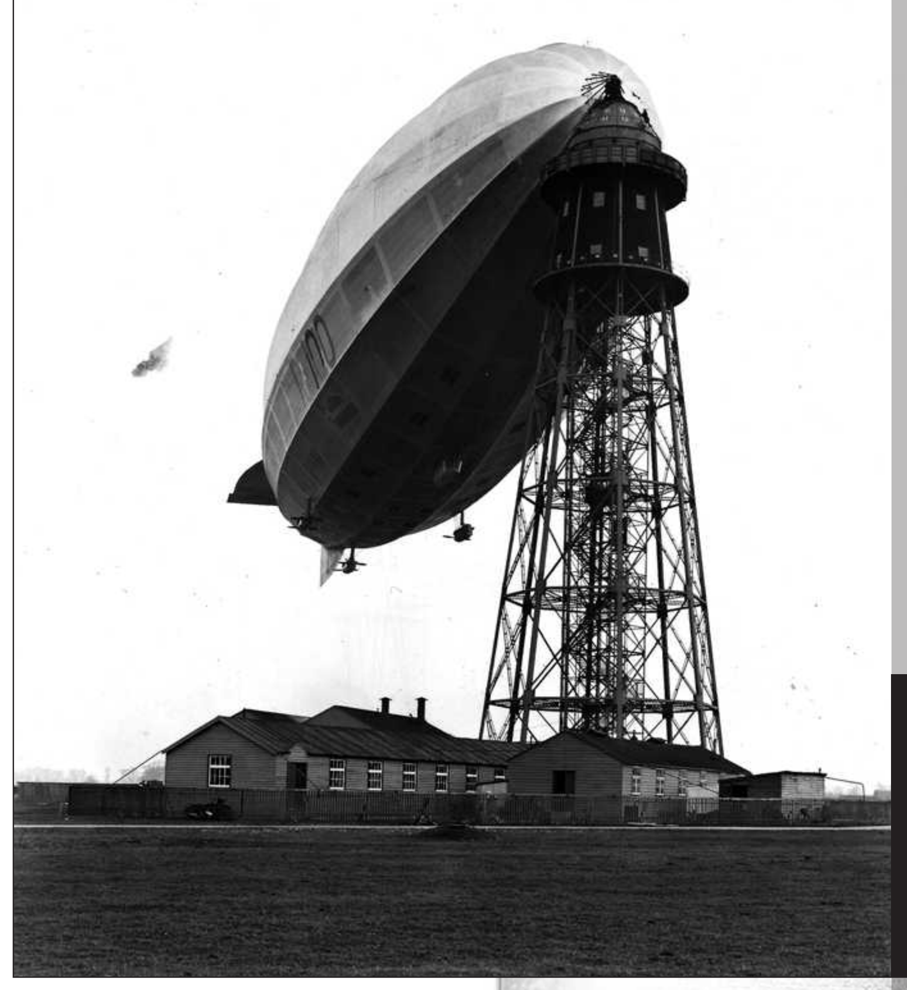
Les investigateurs doivent retrouver tous les passagers adorateurs restants (à l'exception du Porteur) en se servant de la liste découverte dans le coffre-fort de Carrigan et trouver un moyen de prendre leur place. John Carrigan lui-même est leur objectif principal, mais il est lui aussi à leur recherche.

Comme il pense être trop important pour le projet Parasoleil pour qu'il prenne des risques inconsidérés, sa stratégie générale consiste à enrôler les autres adorateurs afin de capturer ou de tuer les investigateurs, en insistant pour qu'ils les conduisent dans des pièges.

Gardez un œil sur le temps que les joueurs prennent pour faire le tout et comparez-le aux mouvements de Carrigan, en incluant non seulement les trajets, mais également le temps de recherche et de discussions sur la stratégie.

Le trajet

Les options habituelles sont toujours là : voiture, train ou autres transports en commun. Ne passez pas trop de temps sur les détails ; seul celui que les investigateurs prennent pour rejoindre chaque adorateur est vraiment important.



Les passagers

Pour des raisons de sécurité, aucun des principaux passagers adorateurs ne se connaît. Chacun est au courant de la présence d'autres personnes, mais sans savoir qui, ni combien, à l'exception de John Carrigan. Son rôle central de coordination signifie qu'à un moment ou à un autre, il a eu des contacts avec chacun d'entre eux. Il a l'intention de les faire se présenter mutuellement et au Porteur quand le Graf Zeppelin arrivera à Lakehurst.

C'est l'une des plus grandes opportunités pour les investigateurs, surtout s'ils peuvent s'occuper de Carrigan avant qu'il puisse les décrire aux autres passagers. Cela les aidera également lors du voyage du Graf Zeppelin s'ils n'ont pas réussi à éliminer tous les autres adorateurs.

Les passagers sont ici décrits en suivant l'ordre de la liste de Carrigan. Les investigateurs connaissent déjà les deux premiers, ce qui devrait leur donner une piste pour résoudre les indices pour les autres.

Ils doivent décider de ce qu'ils feront lorsqu'ils trouveront les autres adorateurs. La lettre type qu'ils ont prise dans le coffre-fort de Carrigan au cours du dernier chapitre leur permet de prendre légitimement leur place, mais seulement s'ils peuvent dans le même temps empêcher les adorateurs eux-mêmes de partir.

Les passagers de remplacement sont brièvement décrits en compagnie des passagers principaux auxquels ils sont associés. Utilisez-en autant qu'il y a de membres supplémentaires dans le groupe d'investigateurs ; les autres peuvent être utilisés comme des « pièces de rechange ». S'ils ne sont pas nécessaires, vous pouvez les écarter ou vous en servir comme PNJ non-adorateurs.

Roland Timon

Riche capitaine d'industrie. Là où la barrière s'arrête à la rivière.

Les investigateurs devraient avoir rencontré et s'être occupés de Roland Timon dans le chapitre précédent. Si les investigateurs ont réussi à le convertir à leur cause, il peut leur être ici très utile, en particulier avec Sebastian Wright.



John Carrigan

54 ans, philatéliste et adorateur en chef

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	08
Santé Mentale	0

Compétences

Art : Philatélie	92 %
Bibliothèque	71 %
Comptabilité	60 %
Conduit	40 %
Crédit	32 %
Métier : mécanique	40 %
Mythe de Cthulhu	23 %
Négociation	67 %
Persuasion	73 %
Psychologie	64 %
Sciences humaines : histoire	67 %

Attaques

• Revolver .32 Dégâts 1D8	45 %

Langues

Allemand	47 %
Anglais	61 %
Shan (lecture seulement)	20 %

John Carrigan

Marchand de reproduction sur copie dure. Ville de la récente ancienne forteresse.

Les investigateurs n'ont aucun réel indice quant à la localisation de Carrigan, mais cela n'est absolument pas nécessaire : il les trouvera de toute façon, surtout s'ils sont trop lents. D'une façon ou d'une autre, ils se rencontreront à la fin du chapitre, car les investigateurs doivent prendre sa place à lui aussi.

En tant que philatéliste, Carrigan est étonnamment riche. Il a bâti sa fortune en découvrant des timbres rares que personne d'autre ne connaissait et est en train de mettre sur pied une partie de la cargaison de timbres que transportera le Graf Zeppelin ainsi que ses passagers adorateurs. Au cours du chapitre précédent, il était parti pour ses affaires et rentre chez lui le lendemain du départ des investigateurs. Il se rend alors presque immédiatement compte qu'on est entré chez lui et que des documents ont été pris dans son coffre-fort ; il soupçonne donc quelqu'un de s'intéresser de près au Parasoleil. Sa prochaine étape est d'en avoir la confirmation et, s'il y parvient, d'en découvrir les auteurs, de les éliminer en tant que menace et – le plus important – de récupérer son billet. Carrigan décide de partir en voiture dès le lendemain faire le tour, un par un, des passagers adorateurs.

Tout d'abord, il téléphone à Roland Timon, s'il est toujours là. Le nombre d'éléments qu'il apprend de la part de ce dernier dépend des actions des investigateurs au cours du chapitre précédent. S'ils ont réussi à convertir Timon, Carrigan s'en rend compte, car il le connaît très bien. Il contacte alors les adorateurs de Cardington et les envoie tuer Timon et les investigateurs s'ils sont encore là.

Il contacte alors avant de partir les autres adorateurs par téléphone (via le bureau du rédacteur dans le cas de Driscoll), en demandant si quelqu'un d'inconnu a fait son apparition au cours des deux derniers jours. En cas de réponse positive, et même si ce n'était pas le cas, il suppose qu'il s'agit des investigateurs et file immédiatement en voiture voir cet adorateur. Sinon, il leur rend visite dans l'ordre de sa liste. Il reste une journée à chaque endroit, passant au suivant jusqu'à ce qu'il croise la route des investigateurs. Il téléphone aux adorateurs chaque jour à midi et à 18 h, y compris lorsqu'il est sur la route s'il peut trouver un téléphone (test de *Volonté* -20 %).

Si un adorateur a été retourné par les investigateurs, mettez en place un Match de *Psychologie* entre eux et Carrigan pour voir s'il réalise que quelque chose cloche.

Au final, par hasard ou à travers un processus d'élimination, lui et les investigateurs se retrouvent au même endroit. La rapidité avec laquelle cela se produit dépend de la réussite des joueurs jusque-là.

Si les investigateurs ont laissé vivre le Shan de Carrigan, ce dernier sait à quoi ils ressemblent et davantage encore si le Shan de Sam Miller est lui aussi toujours vivant. Il communique cette information à tous les autres adorateurs lors de son appel téléphonique initial, rendant ainsi la tâche des investigateurs beaucoup plus difficile. Cela affecte également sa tactique à son arrivée à chaque endroit (des détails sont donnés dans la section concernant chaque adorateur). Il part alors immédiatement plutôt que d'attendre le lendemain. Au fur et à mesure que son enquête progresse, il en apprend davantage sur ses adversaires s'ils l'ont précédé, ce qui affecte ses actions et les renseignements qu'il peut fournir aux autres adorateurs.

Accordez-lui un test de *Volonté* par jour pour éviter les pannes. S'il échoue, faites un second test : sur une réussite, les réparations prennent 1D100 minutes s'il réussit un test de *Métier : réparation mécanique ;* sinon il faudra trouver un garage. Un dernier test de *Volonté* fait durer les réparations 1D20 heures ; 1D3 jours sur une maladresse.

Carrigan est un philatéliste d'une certaine renommée et actuellement l'un de ceux mettant en place la cargaison de timbres pour le Graf Zeppelin, source importante de financement pour le voyage. Il est l'organisateur en chef non-Shan du projet Parasoleil. C'est l'adversaire principal des investigateurs jusqu'à ce qu'ils parviennent à l'éliminer. Il porte presque toujours un revolver sur lui et n'aura aucune réticence à l'utiliser.

Carrigan est petit et mou, avec des cheveux bruns ternes. Il porte des costumes sur mesure bruns d'un certain prix, qui contrastent grandement avec sa stature. L'assurance qu'il arbore découle de son expérience plutôt que d'une quelconque arrogance. Comme de nombreux adorateurs infestés par un Shan, il se considère comme apte à diriger du fait d'une supériorité inhérente ; mais, contrairement à la plupart, ses manières ne le montrent pas. Lors de la première rencontre avec les investigateurs, il leur apparaît comme sympathique et digne de confiance, mais ce n'est qu'habile artifice ; en réalité, c'est un tueur et il est absolument impitoyable.

Ceux qui ont suivi l'histoire de l'organisation du voyage autour du monde du Graf Zeppelin dans les journaux peuvent avoir entendu son nom en lien avec cet événement.

Amanda Freeman-Danby

Proche des nôtres. Non souillée par le travail.

Amanda Freeman-Danby est une femme du monde bien connue. Elle est riche et uniquement intéressée par une vie de luxe, en particulier par les voyages exotiques. Celui du Zeppelin combine les deux. Elle aime le meilleur de tout – y compris les hommes. Elle vit dans une maison de campagne immense située dans le Hampshire, au nord de Winchester, grouillant de domestiques.

Localiser Amanda Freeman-Danby

Aucun emplacement n'est donné pour Amanda, mais les investigateurs tomberont sur son nom par hasard en jetant un coup d'œil aux pages mondaines des journaux ou en lisant un magazine du même type, et en réussissant un test de *Bibliothèque*. Un deuxième test réussi leur apprend qu'elle organise une réception chez elle le lendemain soir. Ce n'est pas une coïncidence si forte qu'il y paraît : elle orchestre ce type de fête presque tous les jours et deux fois le dimanche.

Rencontrer Amanda Freeman-Danby

Les investigateurs doivent trouver un moyen de s'introduire dans le cercle social d'Amanda.

Un troisième test réussi de *Bibliothèque* révèle que se déroule le lendemain un événement important : la présentation du nouveau livre de Jayden Harris, un auteur célèbre. Ce sera à Londres, à midi, et toutes les célébrités devraient s'y trouver, y compris Amanda Freeman-Danby.

Si les investigateurs choisissent de participer à l'événement de manière régulière, un test de *Crédit* réussi par un seul investigateur est suffisant pour permettre au groupe d'assister dans sa totalité à l'événement. Sinon, la réussite à un test de *Persuasion* ou de *Baratin* pour chaque investigateur suffit.

Peu de mesures de sécurité ont été prises, car les organisateurs partent du principe que les « ordres inférieurs » ne se présenteront tout simplement pas à un tel événement. Les investigateurs de classe inférieure peuvent donc simplement se faufiler avec *Discrétion*.

Si c'est le cas, ils doivent réussir un test de *Volonté* à chaque fois qu'ils parlent à quelqu'un pour ne pas trahir leurs origines. S'ils ratent ce jet, ils sont reconduits vers la sortie.

Jayden Harris publie un livre évoquant ses safaris, dans lequel on peut lire beaucoup de déclarations diffamatoires à la fois spirituelles et mordantes sur de « grands chasseurs blancs »… et très peu de récits de chasse à proprement parler.

Cela résume assez bien sa personnalité, si l'un des investigateurs choisit de lui parler, ce qui n'est pas une mauvaise idée s'ils souhaitent dissiper les soupçons, car il s'agit – du moins en théorie – du moment culminant de l'événement.

Au moins un investigateur doit s'attirer les bonnes grâces d'Amanda Freeman-Danby.



Amanda Freeman-Danby

27 ans, mondaine et adoratrice

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	42

Compétences

Art : Haute Couture	88 %
Crédit	82 %
Équitation	64 %

Attaques

Aucune

Langues

Anglais	76 %
Français	68 %
Italien	63 %



Les meilleures chances de réussite sont les suivantes :

- Tout homme passablement attrayant physiquement (APP 14+) qu'elle pense peut-être pouvoir facilement mettre dans son lit.
- Toute personne suffisamment flatteuse sans être trop ouvertement obséquieuse ou menteuse. En ce sens, les éloges tels que : « vous êtes vraiment fascinante » ou « vous avez un style de vie merveilleux » sont ceux qui fonctionneront le mieux.
- Quelqu'un qui l'admire pour sa participation au voyage du Graf Zeppelin pour le luxe et le voyage exotique, vers des contrées lointaines, et non pas l'aventure. S'ils suggèrent que le trajet comporte un certain danger, il est fort susceptible qu'elle finisse par en être dissuadée. Et en effet, si les investigateurs sont, plus tard au cours de la soirée, suffisamment convaincants, elle pourrait les laisser prendre sa place.
  Demandez-leur de réussir un test d'*Intuition* pour réaliser cela, puis un test de *Baratin* ou de *Persuasion* pour lui suggérer cela avec succès.

Si les investigateurs parviennent à impressionner Amanda, elle leur offre une invitation pour la soirée qu'elle donne. Il s'agit là de leur véritable objectif, car elle est très demandée lors de cette présentation du livre de Harris et ils n'auront que peu de temps pour lui parler – certainement pas assez pour obtenir quoi que ce soit de permanent.

Eric Todd, son garde du corps, n'intervient que si elle ne leur porte manifestement aucun intérêt ; dans ce cas, les investigateurs se retrouvent jetés dans la ruelle par la porte arrière, et Eric sera désormais en capacité de les reconnaître. Pour cette raison, il serait peut-être préférable que tous les investigateurs ne se rendent pas à la présentation du livre, car cela leur donnera plus tard une seconde chance avec Amanda Freeman-Danby.

Si les investigateurs n'obtiennent pas une invitation pour la réception organisée par Amanda, mais se présentent malgré tout chez elle ce soir-là, un personnage ayant la compétence *Crédit* à au moins 75 % leur permet d'entrer sur un test réussi.

Un test de *Persuasion* fonctionne également, mais seulement s'ils portent des vêtements adéquats ou si l'un des personnages masculins possède une APP de 16+ (c'est Eric Todd qui ouvre la porte et il connaît les préférences d'Amanda ; cela dit, toute personne jetée dehors lors de la présentation du livre ne pourra pas entrer) et ils devront effectuer des tests de *Volonté* lorsqu'ils parleront à quelqu'un.

Le maître d'hôtel possède une compétence *Métier : repérer le prolo* (c'est-à-dire toute personne ne faisant pas partie de la haute société) à 75 %. Il fait le tour des invités à la soirée et fait jeter dehors par Eric Todd toute personne qu'il pense être sous la barre minimum, à moins qu'elle ne réussisse un test de *Persuasion*. Eric lui-même patrouille lors de la réception jusqu'au petit matin et effectue une ronde dans la maison une fois la fête terminée. Faites-lui réaliser un test de *Psychologie* par investigateur une fois qu'ils sont à l'intérieur. S'il le réussit, il se rend compte qu'ils ont des arrière-pensées et les met dehors, à moins qu'ils puissent réussir un contre-test pour se rendre compte qu'ils sont jaugés. Essayez de mettre en place un Match de *Psychologie* pour en décider. Si Amanda Freeman-Danby avait apprécié la compagnie des investigateurs, ou même les avait invités, Eric et le majordome lui racontent une histoire en lui expliquant qu'il leur a fallu partir. Elle croit cette version des faits et oublie très rapidement les investigateurs, comme tout ce qui n'est pas directement en rapport avec ses intérêts immédiats.

Si les investigateurs gagnent contre Eric ou le maître d'hôtel, ils sont libres de convaincre ou de neutraliser Amanda Freeman-Danby et Eric Todd par tous les moyens possibles. S'ils ont découvert, lors de la présentation du livre, ou s'en rendent compte maintenant, qu'elle déteste « l'aventure » ou vivre à la dure, ils peuvent se servir de cette faille pour l'empêcher de partir. Cela nécessite de très bons arguments. Ils seront considérablement aidés en cela s'ils peuvent la convaincre qu'il fera froid dans le dirigeable (ce sera le cas) et que le trajet sera inconfortable. Le confort et la recherche constante du mirobolant sont ses plus grands moteurs dans la vie. Si les investigateurs proposent de prendre sa place et lui suggèrent une bonne excuse qui lui permettra de ne pas perdre la face, elle donne son accord. Elle leur fournit également le billet d'Eric Todd : il restera avec elle si elle ne part pas.

Autrement, les investigateurs peuvent s'introduire par effraction chez elle et voler les billets. S'ils agissent durant la fête, cette dernière leur offre une diversion, mais demandez-leur tout de même d'effectuer un test de *Volonté*. S'ils ratent ce test, un domestique ou Eric Todd se trouve dans la pièce dans laquelle ils s'introduisent de force. Dès qu'elle sort du lit, Amanda Freeman-Danby garde précieusement tous les billets (pour le Graf Zeppelin et l'Orient-Express, celui de Cole Henderson également s'il est passager) dans son sac à main – et sous son oreiller quand elle s'y trouve. Les investigateurs auront peut-être plus de chance s'ils attendent que la fête se termine.

Si c'est le cas, demandez-leur d'effectuer un test de *Volonté* par pièce pour qu'elle soit vide, puisqu'Eric Todd effectue des patrouilles dans la maison durant la nuit (il dort de l'aube au début de l'après-midi). Un test d'*Écouter* réussi permet de l'entendre s'il se trouve dans la pièce concernée. Une fois que les investigateurs ont trouvé la chambre d'Amanda, ils découvrent que Cole Henderson y passe la nuit. Il fait d'abord toute une démonstration héroïque, mais prend ses cliques et ses claques s'il est sérieusement mis en doute. Ce n'est pas par pure lâcheté : il est conscient de son statut temporaire et ne mettra pas sa tête sur le billot au-delà du simple fait de rester dans les bonnes grâces d'Amanda Freeman-Danby. Cette dernière se repose sur ses appels en direction d'Eric Todd ; demandez aux joueurs d'effectuer un nouveau test de *Volonté* pour qu'il ne les entende pas.

Les actions de John Carrigan

Si John Carrigan sait qui sont les investigateurs, il donne des instructions à Amanda pour que le majordome les laisse entrer s'ils se présentent à la fête, ou les invite sans que cela apparaisse comme trop facile.

Carrigan ne se montre lui-même que s'il estime ne pas pouvoir être reconnu par les investigateurs. S'il fait son apparition, demandez à ces derniers d'effectuer un test de *Psychologie* pour se rendre compte qu'il a une motivation différente de celle des autres invités. Un second test de *Psychologie* montre qu'Amanda Freeman-Danby a elle aussi des arrière-pensées, mais seulement pour celui qui essaye de la convaincre (et y réussit automatiquement). Elle est loin d'avoir des dons d'acteur et cela semble beaucoup trop facile ; de même pour Eric Todd s'il les laisse entrer à la soirée sans qu'ils présentent d'invitation. Amanda Freeman-Danby, Eric Todd et John Carrigan (s'il est présent) tentent d'éloigner les investigateurs de l'endroit principal où se déroule la soirée, vers une salle du rez-de-chaussée, en leur promettant nourriture, boissons, informations (les adorateurs ne sont que trop conscients de ce qu'ils veulent savoir) ou de passer du bon temps.

La salle est assez grande et servait autrefois de chambre forte. Les murs, le plafond et le sol sont en pierre et résistent à tout sauf à la dynamite. La porte en acier possède une FOR de 50, mais un test de *Métier : serrurerie* réussi permet d'en ouvrir la serrure (elle a été conçue pour empêcher les gens de sortir, pas d'entrer). Tous les tests sont à effectuer avec une réussite spéciale, à moins de produire une source de lumière. Si c'est le cas et que John Carrigan est dans les parages, les investigateurs sont attaqués par son mini-Xiclotlien/plante en pot.

Si John Carrigan est là, les investigateurs sont retenus prisonniers jusqu'à la fin de la fête, ou, s'il n'y est pas, jusqu'à ce qu'il arrive. Ni Amanda Freeman-Danby, ni Eric Todd n'ont les tripes pour commettre un meurtre, de sorte que c'est Carrigan qui les abat avec son pistolet.

Si Carrigan sait que quelqu'un enquête sans savoir qui, il ne se montre alors que chez Freeman-Danby et non à la présentation du livre. Là, lui, Amanda Freeman-Danby et Eric Todd emploient les mêmes tactiques, mais doivent réussir des tests de *Psychologie* pour repérer les investigateurs, qui ont alors la possibilité d'effectuer des tests pour les contrer. Donnez à John Carrigan et à Amanda Freeman-Danby 1D6 tests supplémentaires pour représenter d'autres personnes à la fête ; une maladresse signifie qu'ils poursuivent une mauvaise cible.

Quiconque possède une certaine familiarité avec la « haute société » connaît Amanda Freeman-Danby comme une hôtesse extravagante. Physiquement très attirante, avec de longs cheveux blonds, elle arbore un air distant et indépendant. Née dans une famille d'Europe fortunée, elle reconnaît rarement l'existence de quiconque n'est pas lié à son bien-être immédiat. C'est une personne avec laquelle il est en général assez désagréable de se trouver : arrogante, totalement égoïste et snob – un matériau idéal pour les Insectes de Shaggaï. Trop consciente de son apparence, faite d'élégance étudiée, elle consacre beaucoup de temps et d'argent à la mettre en valeur. La maintenir et être entourée du plus grand confort sont ses seuls vrais centres d'intérêt. Au fond, elle est terrifiée de perdre cela.

Amanda Freeman-Danby est l'un des passagers adorateurs que les investigateurs doivent remplacer, et l'employeur d'un autre, Eric Todd.





Eric Todd

35 ans, garde du corps et adorateur

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	16
Santé Mentale	54

Compétences

Athlétisme	75 %
Conduite	52 %
Discrétion	53 %
Dissimulation	42 %
Pister	30 %
Psychologie	38 %
Se cacher	47 %

Attaques

• Corps à corps : bagarre	48 %
• Corps à corps : arts martiaux (lutte) Dégâts spéciaux	72 %
• Fusil Lee Enfield cal. 303 Dégâts 2D6+4	67 %
• Fusil mitrailleur Lewis Mark I Dégâts 2D6+3	54 %
• Revolver cal. 32 Dégâts 1D8	45 %

Langue

Anglais	45 %

Cole Henderson

L'un des nombreux amis et amants d'Amanda Freeman-Danby. Elle n'est avec lui que parce qu'elle n'a pas la garantie de trouver un petit ami temporaire sur le voyage – ce qu'elle appelle « avoir en stock une roue de secours ». On peut le croiser en train de traîner partout où elle se trouve. Cole est chercheur d'or et quelque peu arriviste ; les Insectes de Shaggaï lui ont offert un statut autant que la richesse.

Eric Todd

Le protecteur.

Eric Todd est le garde du corps d'Amanda Freeman-Danby, même si les Insectes de Shaggaï veulent au final se servir de lui pour protéger tous les adorateurs : ils essayeront de l'envoyer faire le voyage autour du monde du Graf Zeppelin, même si Freeman-Danby ne part pas elle-même. Todd, à l'instar de nombreux hommes de son âge, est un ex-soldat (mitrailleur) et avait fréquenté avant cela les rings de boxe. Il est efficace dans son travail, très déterminé et n'a pas peur de s'attaquer à quelqu'un. En accord avec la politique habituelle des Insectes de Shaggaï pour une ingérence minimale, son Shan résident n'est là que pour garder un œil sur lui, puisque de toute façon son travail consiste à faire ce qu'ils veulent de lui.

Localiser quelqu'un s'attaquant à Amanda Freeman-Danby ou transférer sa fidélité vers d'autres passagers ne demande qu'un peu de persuasion de la part de son Shan résident, car l'homme est très consciencieux. Cela signifie qu'il peut aussi être perméable aux arguments des investigateurs. Ces derniers le localisent en même temps qu'Amanda Freeman-Danby et il se révèle un véritable adversaire s'ils ne s'occupent pas convenablement de lui. Sa taille est bien au-dessus de la moyenne, mais il semble pourtant petit. Il est en effet trapu et sans nul doute très fort. On peut s'en rendre compte à travers le smoking dont Amanda Freeman-Danby dit avec insistance qu'il le porte en tout temps en public. Il parle avec un accent « distingué » qu'il simule.

Edward Driscoll

Présentateur de l'histoire en cours. Caché dans une rue en compagnie de beaucoup d'autres.

Edward Driscoll est journaliste, vit et travaille à Londres. Il a obtenu son billet en prétendant travailler pour *Flight*, un respectable journal d'aviation. En réalité, il écrit pour un tabloïd dont le siège se trouve sur Fleet Street et est à la recherche d'histoires à scandale au sujet du dirigeable. Sa logique est implacable : l'équation personnes riches + espace confiné pendant plusieurs jours + lits = scandale.

Trouver Edward Driscoll

Quiconque réussit un test de *Connaissance* sait que Fleet Street, à Londres, est à cette époque le principal lieu du journalisme en Grande-Bretagne. Si les investigateurs parcourent les journaux du jour, y compris les tabloïds, et réussissent un test de *Trouver Objet Caché*, ils découvrent son nom associé à quelques-unes des histoires les plus sordides.

Rencontrer Edward Driscoll

La meilleure façon de se mettre en contact avec Edward Driscoll est de lui proposer un reportage qu'il lui est impossible de refuser. Toutefois, il fait très attention à cacher sa supercherie au sujet du voyage du Graf Zeppelin et se méfie de toute personne le demandant nommément. Les investigateurs auront plus de réussite s'ils vont d'abord voir le directeur du journal (Owen Hall). Lui aussi est prudent au sujet des personnes qui rencontrent ses journalistes, en particulier Driscoll, mais si l'histoire lui semble assez bonne (test de *Persuasion* réussi), il autorise les investigateurs à le voir.

Edward Driscoll travaille dans un bureau en *open space* en compagnie de plusieurs autres journalistes, de sorte que les investigateurs devront presque certainement le convaincre de venir seul et de se rencontrer ailleurs. L'histoire qu'ils lui présenteront devra être solide. Dans l'idéal, elle devrait comporter un élément de scandale, lié à l'argent ou au meurtre, et un soupçon de sexe – de préférence les quatre. Les investigateurs ne doivent pas trop s'écarter de la vérité et ne pas forger une histoire trop tirée par les cheveux, car il verra clair dans leurs intentions. Driscoll peut en effet être, à l'occasion, vicieux et sans scrupules, mais c'est également un journaliste très expérimenté à l'instinct de conservation très développé. Il excelle à détecter quand les gens mentent ou essayent de le tromper. Il est cependant sensible aux incitations financières (l'offre des Insectes de Shaggaï était pour l'essentiel constituée d'un pot-de-vin important, mais non spécifié, et pas nécessairement de l'argent). Organisez un Match de *Persuasion* contre *Persuasion* si vous le souhaitez.

Si les investigateurs parviennent à convaincre Edward Driscoll, ils peuvent arranger une deuxième rencontre dans un endroit isolé prétendument vital pour l'histoire, et il viendra seul. Ils peuvent alors le libérer de son Shan ou mettre en œuvre tout plan qui leur



Fleet Street

vient à l'esprit, même si toutes les tentatives pour le faire basculer de leur côté échoueront.

Si les investigateurs souhaitent fouiller l'endroit où loge Driscoll, il vit dans un appartement miteux à quelques rues de son bureau. Le trouver est difficile, sauf si les investigateurs suivent Edward Driscoll après son travail, qu'il quitte généralement aux alentours de 18h00. S'il les remarque, il modifie son trajet, les conduit chez Amber White, dans le quartier de Mayfair, et fait en sorte qu'elle les distraie pendant qu'il ressort discrètement par la porte arrière. Il n'aura plus de contacts avec eux.

S'introduire dans son appartement par effraction nécessite un test de *Métier : serrurerie* assorti d'une réussite spéciale, ou un test en opposition de FOR contre une FOR de 25 sur la Table de Résistance, ce qui permet d'entrer soit par la porte avant, soit par celle de l'arrière, car l'endroit où vit Driscoll est mieux protégé qu'il n'y paraît.

Si les investigateurs enfoncent la porte ou font quelque chose d'aussi visible que de grimper à une gouttière, demandez-leur d'effectuer un test de *Volonté* pour éviter d'attirer l'attention de la police. Personne dans ce quartier ne dira quoi que ce soit.

L'appartement est sale et en désordre, le lit défait, le salon encombré de vieux journaux, et l'endroit dans sa totalité exhale une légère odeur d'humidité. Le fouiller prend six heures aux investigateurs (c'est-à-dire six heures pour un investigateur, trois heures pour deux, et ainsi de suite). Chaque heure, il y a 10 % de chances que Driscoll revienne chez lui de façon inopinée. La seule chose que les investigateurs peuvent trouver est un ensemble de documents portant sur la demande faite par Driscoll de billets destinés au voyage autour du monde, sur papier à entête du magazine *Flight*.

Une lecture minutieuse de ces documents permet de déchiffrer les faits et indications du paragraphe suivant et prend une heure supplémentaire, comme les investigateurs le sauront en réussissant un nouveau test d'*Intuition*. Ils voudront peut-être à la place emporter les papiers. Si c'est le cas, ou s'ils ratent un test de *Dissimulation*, Driscoll, en dépit de la pagaille, réalise ce qui s'est passé lorsqu'il rentre chez lui et en impute immédiatement la responsabilité aux investigateurs, quelle que soit la manière dont ils avaient auparavant réussi à dissimuler leurs intentions. Il commence à enquêter sur eux. Il essaie de les suivre, s'introduit par effraction là où ils logent et se sert de ses contacts pour découvrir qui ils sont, surtout s'ils sont d'une façon ou d'une autre bien connus. S'il découvre qu'ils sont à la poursuite du Parasoleil, il contacte Carrigan afin de connaître ses instructions.

Edward Driscoll a contrefait l'entête de *Flight* et un test réussi de *Connaissance* indique en effet que ce n'est pas tout à fait le bon. Un test d'*Intuition* révèle que les lettres et autres documents signifient tous que Driscoll travaille pour *Flight*. Avec un deuxième test d'*Intuition* au sujet des réponses faites par la firme Zeppelin, il est clair que, même si la demande est effectuée par l'intermédiaire de John Carrigan, Zeppelin ne fournit à Driscoll de billet que parce qu'il travaille pour un magazine très réputé spécialisé dans l'aviation.

Cela fournit aux investigateurs un plan d'action alternatif : si on présente à la firme Zeppelin à Friedrichshafen une preuve selon laquelle Driscoll n'est pas le journaliste spécialisé dans l'aviation qu'il prétend être et a donc obtenu sa place sous un faux prétexte, elle annule son billet et peut même être prête à le donner à un investigateur, s'il semble avoir le statut social approprié.

Edward Driscoll conserve son billet dans la doublure de son chapeau, qu'il ne quitte jamais des yeux.

Les actions de John Carrigan

S'il sait qui sont les investigateurs, John Carrigan fournit à Driscoll leur description, ainsi que toutes les autres informations dont il dispose et lui ordonne de commencer à aller à leur recherche. Si les investigateurs prennent contact avec Driscoll, il accepte une rencontre avec eux le lendemain, puis téléphone à Carrigan afin de s'assurer de sa présence. Si c'est le cas, demandez aux investigateurs d'effectuer un test de *Psychologie*. S'ils le réussissent, John Carrigan leur semble, pour un journaliste expérimenté, un peu trop impatient et crédule au sujet de leur histoire.



Edward Driscoll

42 ans, journaliste à sensation et adorateur

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	32

Compétences

Baratin	60 %
Bibliothèque	69 %
Comptabilité	38 %
Conduite	30 %
Dissimulation	52 %
Écouter	63 %
Métier : écriture journalistique	67 %
Métier : serrurerie	58 %
Négociation	60 %
Persuasion	50 %
Photographie	67 %
Psychologie	61 %
Se cacher	49 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Sciences humaines : droit	42 %
Trouver Objet Caché	57 %

Attaques

• Corps à corps : bagarre	40 %

Langues

Anglais	64 %
Français	38 %
Allemand	46 %

Philanthropie

Sebastian Wright croit fermement en l'action philanthropique des riches.

Philanthropie et Parasoleil sont deux notions qui peuvent sembler former une étrange combinaison, mais les Insectes de Shaggaï l'ont amené à croire que leur technologie avancée permettrait de révolutionner les voyages sur Terre – et potentiellement au-delà.

Son Shan résident l'a pour sa part convaincu que cet objectif pouvait être atteint grâce à un partenariat Shans/humains, les premiers, en infériorité numériques, fournissant les informations techniques nécessaires, et les seconds en réalisant la fabrication.

En plus du soupçon de voyage dans l'espace qui est la véritable « accroche » pour lui, cela lui procure des promesses irrésistibles d'investissements lui permettant de maintenir sa richesse à niveau.

S'ils lui proposent un autre lieu de rencontre, il accepte et en informe Carrigan lors de son prochain appel téléphonique organisé.

L'endroit idéal pour John Carrigan se trouve dans une parcelle boisée située dans Hyde Park, à Londres. Là, Carrigan tend une embuscade aux investigateurs avec son mini-Xiclotlien et son pistolet. Edward Driscoll n'a aucun problème pour l'aider.

Si John Carrigan est informé du fait que quelqu'un enquête, mais sans savoir qui, il demande à Edward Driscoll d'être aux aguets et de le contacter s'il a des pistes précises, de préférence par téléphone. Dans tous les cas, Carrigan lui donne le numéro partout où il se trouve et le réactualise chaque fois qu'il change d'endroit.

Ces conseils ne sont pas aussi utiles qu'il y paraît, car Driscoll, en tant que journaliste à sensation, a tout le temps des gens qui viennent lui proposer des histoires à scandale, et les investigateurs sont difficiles à distinguer dans la masse. Et il ne peut de plus complètement leur fermer la porte sans risquer de rater une occasion de les piéger.

Organisez un Match de *Psychologie* contre *Psychologie* afin qu'il réalise que les investigateurs sont les personnes qu'il recherche. Si les investigateurs remportent le Match, cela apaise ses soupçons, sauf s'ils commettent une erreur.

Journaliste de tabloïd de la pire espèce, Edward Driscoll possède une apparence banale dont il est difficile de se souvenir après l'avoir rencontré. Il utilise cette caractéristique dans le cadre de sa profession pour se fondre dans le décor. Il porte habituellement un vieux trench-coat élimé et feutré et a toujours dans sa poche un petit carnet et un crayon. Vicieux et sans scrupules, mais très expérimenté, il fera n'importe quoi de plus ou moins légal afin d'obtenir – ou de créer de toutes pièces – un papier à sensation. Toute personne journaliste ou ayant l'habitude de lire les tabloïds connaît le personnage et ses méthodes.

Edward Driscoll fait partie des passagers adorateurs que les investigateurs doivent remplacer. John Carrigan se sert de lui comme enquêteur et ses compétences journalistiques font de lui un danger pour les investigateurs s'ils ne parviennent pas à s'en occuper comme il le faut.

Amber White

C'est l'appât favori d'Edward Driscoll, juste au cas où il n'y aurait pas de vrais cancans pour le voyage. Il ne laisse en effet jamais la vérité se mettre en travers d'un bon papier. Amber White vit dans un appartement situé dans le quartier de Mayfair. Si elle fait partie des passagers, Driscoll conserve son billet avec le sien.

Sebastian Wright

Riche du transport primitif. Ville bien protégée du grand prêtre.

Sebastian Wright est un riche individu habitant York. Sa famille a fait fortune en investissant dans les chemins de fer et il mène maintenant grand train en vivant de ses rentes. Il est très désireux d'investir dans de nouveaux modes de transport et voit le dirigeable comme une excellente occasion de le faire.

Trouver Sebastian Wright

York est le lieu de résidence de l'archevêque d'York et possède des remparts merveilleusement bien conservés. Une encyclopédie, un index géographique ou un guide touristique peuvent tous fournir cette information. Le *Who's Who* possède une entrée pour Sebastian Wright. L'ouvrage y détaille ses affaires et ses centres d'intérêts sociaux, club et résidence.

Intérêts commerciaux : Chemins de fer, compagnie maritime, transport aérien.

Intérêts sociaux : Membre du Shambles club de York.

Personnel : intérêts philanthropiques : logements de qualité pour les ouvriers d'usine, en particulier la sienne. Amateur passionné d'aviation, navigateur et pilote de hors-bord, il apprécie également l'escrime et le tir.

Un test de *Connaissance* donne son nom en lien avec ses œuvres philanthropiques.

Rencontrer Sebastian Wright

Réunion d'affaires

Si les investigateurs tentent de proposer à Sebastian Wright une transaction commerciale, par exemple un investissement dans une idée qui leur est propre, ils peuvent bien sûr téléphoner ou écrire, mais comme l'homme reçoit beaucoup de demandes, ils doivent réussir un test de *Baratin* ou de *Persuasion,* assorti d'une réussite spéciale, pour espérer obtenir seulement une audience. C'est là qu'un Roland Timon libéré de son Shan peut s'avérer utile : bien qu'il soit considéré comme un sale industriel n'ayant aucun lien social ou n'appartenant à aucun club intéressant, Sebastian Wright a entendu parler de lui. Si les investigateurs suggèrent son nom, Timon peut leur obtenir une introduction en fonction de leur idée, ou par un ordre venant de son entreprise.

Le domaine du transport est la meilleure carte à jouer pour les investigateurs, de préférence quelque chose ayant à voir avec le transport aérien, en particulier un rival potentiel du dirigeable. La conception d'un nouvel avion serait l'idéal, si elle est suffisamment différente des habitudes contemporaines pour attirer son attention. Il garde un œil attentif sur les évolutions dans ce domaine, de sorte que les investigateurs doivent potasser leur sujet. Il leur faut aussi parfaitement jouer leur rôle, car il a déjà rencontré beaucoup de concepteurs d'avions et connaît le genre de personnalités que la profession attire.

Quel que soit le plan que les investigateurs ont à l'esprit, ils doivent l'amener à penser qu'il vient de lui. C'est plus difficile qu'il n'y paraît, car il gère toujours ses affaires de chez lui : c'est plus commode pour lui, et impressionnant pour les autres. Le problème, c'est qu'il y a toujours d'autres personnes autour de lui, dont une armée de domestiques à demeure. Eleanor Ancil insiste pour assister à toute conversation ayant trait à l'argent, en partie à cause de la nonchalance de son patron, en partie parce qu'elle aime toujours savoir ce qui se passe. Les investigateurs doivent trouver une bonne raison en rapport avec leur transaction supposée pour parvenir à se réunir seuls à un autre endroit.

S'ils n'ont pas réussi à convertir Roland Timon à leur cause, les investigateurs peuvent toujours prétendre agir pour son compte, ou même faire semblant d'être lui, car les deux hommes ne se sont jamais rencontrés. Cela nécessite de réussir respectivement un test de *Dissimulation* ou d'*Imposture*, et Sebastian à un test de *Psychologie* dans les deux cas pour comprendre le subterfuge. S'il comprend la supercherie, il cesse toute relation avec les investigateurs et a dès lors des informations sur eux à communiquer à John Carrigan.

Réunion en société

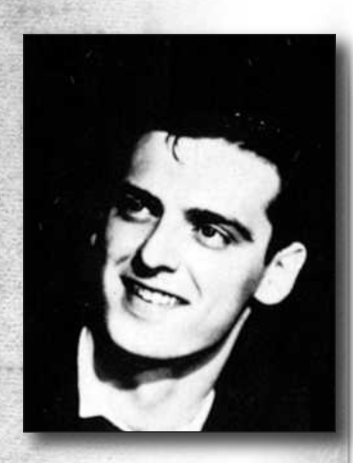
La meilleure façon de rencontrer Sebastian Wright est de le joindre à son club de gentlemen à York, les « Shambles ». Nommé d'après un quartier de rues médiévales de la ville de York, il s'adresse à des hommes de « commerce civilisé » – des financiers de l'industrie qui ne se salissent pas les mains. L'accent est mis sur le mot « gentleman » ; l'adhésion d'un Roland Timon y est de ce point de vue absolument impensable.

Devenir membre du club nécessite une compétence en *Crédit* à au moins 60 % et la tenue d'une entrevue destinée à déterminer la pertinence du candidat de ce point de vue (test de *Crédit*). Si les investigateurs sont acceptés, ils peuvent amener jusqu'à deux invités à déjeuner ou lors d'événements organisés, à condition qu'ils se tiennent bien – le club a des règles de comportement très strictes, comprenant l'interdiction de toute transaction commerciale. Si les investigateurs appartiennent déjà à un club de gentlemen et réussissent un test de *Connaissance*, ils se souviennent qu'ils ont un ami commun, ou quelqu'un ayant une relation d'affaires avec Sebastian Wright, qui peut ainsi leur permettre d'obtenir une introduction pour le club et auprès de l'homme lui-même. Quoi qu'il en soit, tout cela peut être résolu en quelques heures, l'adhésion étant effective dès le lendemain. En outre, John Carrigan n'est pas membre de ce club et ne le sera jamais – à son grand dam.

Sebastian Wright passe beaucoup de temps au Shambles club depuis son premier jour d'adhésion. Il est tout à fait disposé à accueillir de nouveaux membres ; c'est quelqu'un de très sociable et une source potentielle de nouvelles idées d'investissements.

Le club est très fréquenté et Sebastian ne se réunit en privé qu'avec les personnes qu'il estime utiles, intrigantes ou stimulantes, de sorte que les investigateurs doivent lui faire grande impression assez rapidement. Cela signifie engager la conversation avec lui sur un ou plusieurs sujets qui lui tiennent à cœur. Wright lance automatiquement toute une série de débats. Les meilleures options et les opinions de Wright à leur propos sont les suivantes :

- **Philanthropie contre ressources de l'État :** À l'instar de la plupart des personnes riches, Wright n'aime pas payer d'impôts, mais se sent toujours suffisamment coupable pour prêcher la philanthropie. Cela pourrait l'amener à une conversation sur ses projets personnels, voir ci-dessous.
- **Dirigeables contre avions :** Les dirigeables sont plus grands, transportent davantage de charge utile, ont un plus grand rayon d'action et sont plus fiables que les avions. Wright peut cependant se montrer prêt à concéder que les avions ont un plus grand potentiel de développement.
- **Avions contre autogires :** Les autogires sont trop inefficaces, lents et dangereux, et seront toujours trop petits.
- **Anciennes technologies contre nouvelles :** Les anciennes sont plus romantiques, les nouvelles plus pratiques.
- **Vapeur contre énergie électrique pour les chemins de fer :** Les locomotives électriques, plus rapides, plus propres, plus efficaces, gagnent haut la main.
- **Voiture contre train :** Le train est plus rapide et mieux organisé, les voitures lentes, chaotiques et dangereuses.
- **Bière contre vin :** Il n'est encore au niveau que de la deuxième génération vivant dans l'opulence, il pense donc que le vin n'est destiné qu'aux snobs, chose que lui n'est pas.



Sebastian Wright

32 ans, philanthrope et adorateur

Sebastian Wright est grand et mince, avec des cheveux noirs. Il s'habille toujours impeccablement pour l'occasion, dans de coûteux vêtements sur mesure qui lui conviennent parfaitement.

Il fait partie des passagers adorateurs que les investigateurs doivent remplacer. Il considère John Carrigan avec mépris et est potentiellement convertible à leur cause.

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	44

Compétences

Athlétisme	60 %
Bibliothèque	58 %
Comptabilité	68 %
Crédit	95 %
Métier : mécanique	54 %
Navigation	63 %
Orientation	76 %
Persuasion	65 %
Piloter	67 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	48 %

Attaques

- Corps à corps : arts martiaux (escrime) 63 %
  Dégâts 1D6+1+2
- Fusil cal. 12 (2C) 66 %
  Dégâts 4D6/2D6/1D6
- Fusil Lee-Enfield cal. 303 53 %
  Dégâts 2D6+4

Langues

Allemand	44 %
Anglais	77 %
Français	65 %
Italien	54 %

- **Théâtre contre cinéma :** Le théâtre possède une forme unique d'interaction, mais le cinéma peut montrer des choses dont le théâtre est incapable. Il s'agit d'un sujet sur lequel il n'arrive pas à prendre position, mais qu'il trouve fascinant.

L'objectif des investigateurs est de convaincre Wright que leur compagnie peut être intéressante, plus que d'être d'accord avec lui. S'ils peuvent trouver de bons arguments à l'encontre de son avis, ils peuvent le convaincre de se retrouver plus tard dans un cadre plus à l'écart, ou il peut les inviter lui-même. Ce sera dans une salle privée, soit d'un restaurant (chic) ou au Shambles club.

Si vous mettez en place un Match de *Persuasion* contre *Persuasion*, donnez aux investigateurs un bonus de +5 % à leur test à chaque fois qu'ils parviennent à le convaincre et un malus de -5 % pour chaque fois qu'il contre leurs arguments.

Les investigateurs peuvent faire dévier la conversation en se mettant à lui parler de ses actions philanthropiques. Sebastian Wright fait des dons à un organisme de charité encourageant la fourniture de logements de meilleure qualité pour les ouvriers. Il est très attaché à la construction d'une cité (ou ville-jardin) qui n'est pas sans rappeler ce que Shortstown représente pour ses ouvriers, en particulier ceux qui travaillent dans les usines d'aviation qu'il est tout juste en train de bâtir.

Pour cette raison, il est très intéressé par les connaissances que les investigateurs ont de Cardington, s'ils peuvent présenter les choses de la bonne façon, et parce qu'il est indécis sur l'avenir, entre les dirigeables et les avions. Réussir des tests de *Bibliothèque* et d'*Intuition* tout en effectuant des recherches sur son passé pour trouver des idées, permet aux investigateurs de découvrir qu'il s'agit là d'un bon sujet de conversation.

Les loisirs de Sebastian Wright

Si les investigateurs effectuent des recherches au sujet des centres d'intérêts de Sebastian Wright, lire son entrée dans le *Who's Who* ou chercher à travers les pages mondaines des journaux et réussir un test de *Bibliothèque* révèle ce qui suit :

Sebastian Wright possède un bateau à moteur qu'il aime faire monter et redescendre à grande vitesse l'Ouse (rivière qui traverse York), un grand voilier ancré à Whitby (les investigateurs se souviennent l'avoir vu en réussissant un test d'*Intuition*) et un avion léger (un DH 50) à l'aérodrome de Bagby tout proche. Il apprécie l'escrime et le tir au pigeon.

Si un investigateur dispose des compétences appropriées, Wright répond avec enthousiasme à un défi impliquant l'une de ces activités. Ceci a l'avantage supplémentaire de prendre Carrigan en défaut.

La première rencontre, qu'elle se déroule sur les quais d'York, le port de Whitby, l'aérodrome ou un club concerné (également à York), est publique et toute compétition organisée attire la foule.

Si les investigateurs réussissent à lui faire bonne impression, indépendamment du fait qu'ils ont gagné ou perdu, Wright les invite à revenir au Shambles club de York en tant qu'invités. S'ils arrivent à bien s'entendre avec lui, il insiste pour avoir une pièce en privé, chose que le club prend très au sérieux.

La presse

Prétendre être journaliste échoue lamentablement : Sebastian Wright ne parle jamais à la presse.

Wright peut basculer vers la cause des investigateurs, s'ils arrivent à le convaincre (et qu'il ne peut pas contrer leurs arguments) du véritable but des Shans et, surtout, qu'il n'ira pas dans l'espace.

Wright conserve ses billets au Shambles club, dans un tiroir fermé à clé fourni aux membres pour pouvoir y stocker des objets modérément précieux (car il y a également un coffre-fort). Le club informe volontiers les investigateurs de cette disposition s'ils évoquent le sujet en devenant membres.

La compétence *Métier : serrurerie* peut permettre d'ouvrir ces tiroirs, qui peuvent en outre facilement être forcés (réussite à un test de *Volonté* ou être entendu, jeté dehors, et l'adhésion annulée) – mais il y a 30 tiroirs individuels. Sebastian Wright conserve la clé du sien, qui porte le numéro « 12 » inscrit dessus dans une petite poche de son pantalon.

Sebastian Wright et John Carrigan

Sebastian Wright considère John Carrigan comme quelqu'un de cupide, de suffisant, de vicieux, et peut-être même un tueur. Il a en cela tout à fait raison, mais alors que cela fait peur aux autres, cela ne soulève chez Wright que du mépris. Tous les plans de Carrigan sont d'une importance secondaire par rapport au sien. Les investigateurs pourraient trouver cela utile, car cela signifie qu'il se déplace seul et vaque généralement à ses affaires comme d'habitude, ce qui leur donne ainsi des occasions pour retarder Carrigan.

Les actions de John Carrigan

Si John Carrigan accuse les investigateurs, Sebastian Wright n'agit que s'il peut lui fournir des preuves. Cela prend du temps et Carrigan n'aura pas ses entrées auprès des investigateurs dans l'intervalle. Wright s'assure cependant de savoir où ils se trouvent à n'importe quel moment – au club, à l'hôtel, ou chez lui.

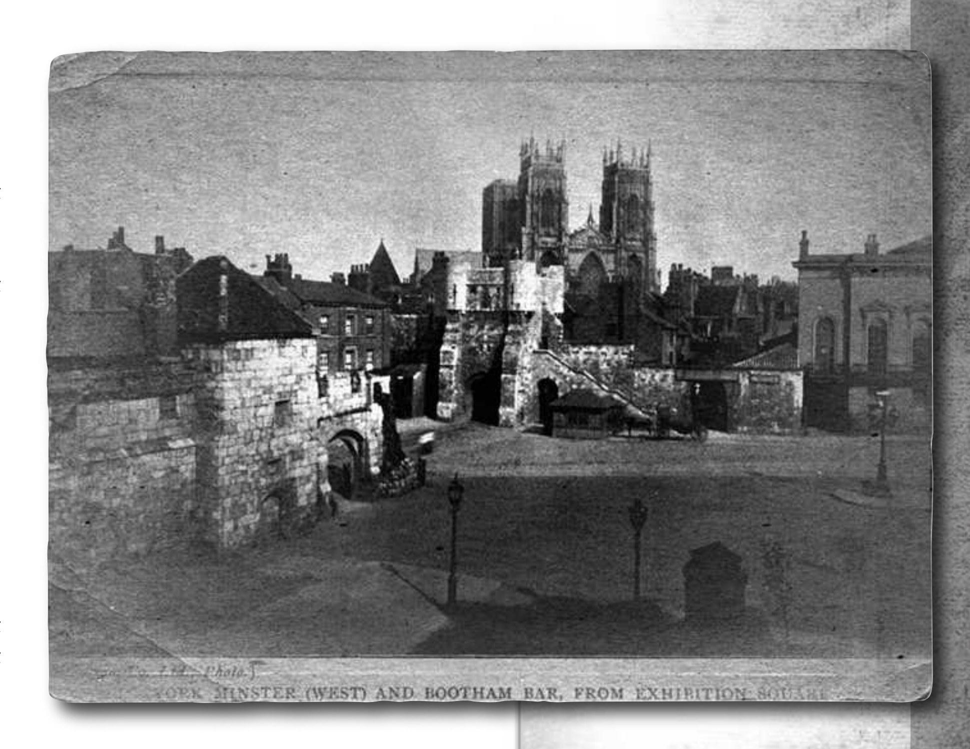
Une fois qu'il est convaincu, son Shan le « travaille » cette nuit-là et, le lendemain, Wright sera d'accord pour une rencontre avec les investigateurs. En supposant qu'ils viennent, lui et Carrigan entreprennent l'une des actions suivantes :

- Les inviter sur le bateau de Wright, les distraire, jeter l'embarcation sur les rochers et sauter par-dessus bord au dernier moment (3D6 points de dégâts chacun, ou 1D6 s'ils peuvent réussir à la suite des tests de *Trouver Objet Caché*, d'*Intuition*, et d'*Athlétisme*).
- Les inviter sur son yacht, les installer en bas avec des boissons, verrouiller la trappe, ouvrir les vannes pour faire couler le navire, puis partir dans le canot de sauvetage. Un test de *Métier : serrurerie* ou de FOR contre une FOR de 18 sur la Table de Résistance est nécessaire pour ouvrir la trappe. Le bateau est rempli d'eau en l'espace de 1D6 rounds, ce qui nécessite par la suite un test de *Nage* pour fuir, plus le risque de noyade. Donnez aux investigateurs 3 rounds supplémentaires pour sortir, s'ils peuvent auparavant réussir un test d'*Écouter* ou d'*Intuition* pour comprendre ce qui se passe.

  Quel que soit le cas de figure, si les investigateurs se sont faits des alliés des Profonds à Whitby, ces derniers se portent à leur secours avant qu'ils ne se noient.
- Arrangez-vous pour que l'avion de Wright passe les prendre sur une plage à l'écart, mais mettez Eric Todd à la place, qui les mitraille depuis la cabine de pilotage – 30 % de chance de toucher, 15 % s'ils sont en train de courir. Utilisez les statistiques de la mitrailleuse Browning 1917A1 (*Livre de règles,* p. 282). Si les investigateurs sont en groupe, divisez les dégâts entre eux. L'avion ne peut effectuer que cinq passages avant de manquer de munitions. Les investigateurs peuvent riposter ou *Se cacher* dans les dunes. Les deux parties utilisent les règles des cibles en mouvement (*Livre de règles*, p. 90).

  Ceci n'est une option que si Eric Todd est toujours un adorateur actif, car aucun des autres ne possède de compétence en *Armes à feu : armes automatiques*.

Si John Carrigan est au courant que quelqu'un enquête, mais sans savoir qui, il passe d'abord un coup de fil et se rend ensuite sur place, comme avec les autres, mais il doit alors prendre rendez-vous et ne sera pas autorisé à entrer dans le club. Wright ne donne pas la priorité à la réunion, mais tient à discuter des choses d'une manière civilisée au cours du déjeuner ; il n'agira pas suite à un appel téléphonique. Après l'avertissement, il est sur ses gardes, ce qui lui donne automatiquement un bonus de +20 % à ses tests de *Psychologie* lorsqu'il rencontre l'un des investigateurs.



Nicholas Jenkins

Neveu de Sebastian Wright. Vivant aussi étroitement en compagnie de gens riches, il n'a jamais eu à apprendre à faire quoi que ce soit par lui-même, et agit en conséquence.

Eleanor Ancil

Secrétaire de Nicholas Jenkins. Elle est présente lors de toute occasion nécessitant un rendez-vous, conseil financier ou écriture en tout genre.

Nicholas Jenkins et Eleanor Ancil sont à tout moment dans la maison quand Sebastian Wright s'y trouve ; Ancil, en particulier, écoute attentivement tout ce qui pourrait concerner Wright dépensant l'argent de la famille. Jenkins est pour sa part intéressé par tout ce qui concerne l'argent qu'il peut dépenser. Eleanor Ancil conserve leurs billets dans une mallette fermée à clef qu'elle prend avec elle, ou en sécurité dans sa chambre chez Sebastian Wright.

Ces deux personnes sont la principale raison pour laquelle Sebastian Wright passe autant de temps à son club.



Le Porteur

Le Porteur a été envoyé en Amérique par bateau à temps pour la première tentative de tour du monde du Graf Zeppelin, et reste à Lakehurst dans l'attente du deuxième voyage. Les investigateurs devraient maintenant connaître l'existence de ce personnage, mais sans avoir aucune idée de qui il est. Le découvrir occupe la majeure partie du reste de l'aventure.

Le Porteur est pour sa part totalement ignorant de l'existence des investigateurs, ce qui rend indispensable qu'ils s'occupent de John Carrigan et des passagers dont ce dernier leur a parlé.

Échouer à neutraliser un autre passager adorateur n'arrêtera pas les investigateurs, à condition qu'aucun des adorateurs ne soit informé de leur existence, et même si cela peut signifier ne pas pouvoir partir pour l'un d'entre eux.

Le Porteur garde son billet par-devers lui et les investigateurs seront incapables de mettre la main dessus.

Pénalités

Si les investigateurs échouent dans l'une de leurs tentatives et révèlent alors qui ils sont, l'adorateur en question se met à les poursuivre, son Shan résident a yant l'intention de les tuer plutôt que de les capturer.

Si John Carrigan est laissé en vie et libre de ses mouvements, cela s'applique à tous les adorateurs conservant un Shan résident.

Sinon, tout adorateur encore en possession de son billet se présente à Friedrichshafen le 1er août, prêt à prendre le vol, et les joueurs devront alors s'en occuper.

Récapitulatif

À la fin de ce chapitre, les investigateurs devraient avoir découvert l'identité et pris les places d'au moins une partie des passagers adorateurs sur le Graf Zeppelin.

Ils ont rencontré et ont dû affronter le coordinateur en chef de leurs adversaires, John Carrigan.

Attribuez-leur +1D3 points de SAN pour chaque passager qu'ils parviennent à remplacer, +1D3 pour chaque passager qu'ils ont réussi à convertir à leur cause, et -1D3 pour chaque adorateur qu'ils connaissent comme tels, mais avec lesquels ils ont raté leurs tentatives.

Le parasoleil ...





Scénario 8

Le parasoleil

Par Colin Hart

Les investigateurs découvrent enfin les derniers éléments concernant le projet Parasoleil avant d'embarquer sur le Graf Zeppelin.

En quelques mots...

À la recherche du Parasoleil, les investigateurs vont passer de pyramide Shan en pyramide Shan tout en affrontant des périls mortels. À la fin, ils sauront tout du projet, mais n'auront pas pour autant retrouvé l'engin…

A l'affiche

Pas de réelle interaction dans ce scénario, mais des pièges à négocier.

Implication des investigateurs

Un dernier indice découvert dans le coffre de John Carrigan conduit les investigateurs à Limehouse, un quartier de Londres. Là se trouve la première pyramide d'une longue chaîne.

Enjeux et récompenses

- **Vaincre chaque péril** associé à chaque pyramide pour parvenir à la suivante, jusqu'à la dernière qui livrera la clef du complot que les investigateurs cherchent à défaire.

Ambiance

Les investigateurs sont ballottés de lieux en lieux sans savoir trop où ils se trouvent. Il va leur falloir une grande capacité d'adaptation pour parcourir jusqu'au bout la chaîne de pyramides Shans.

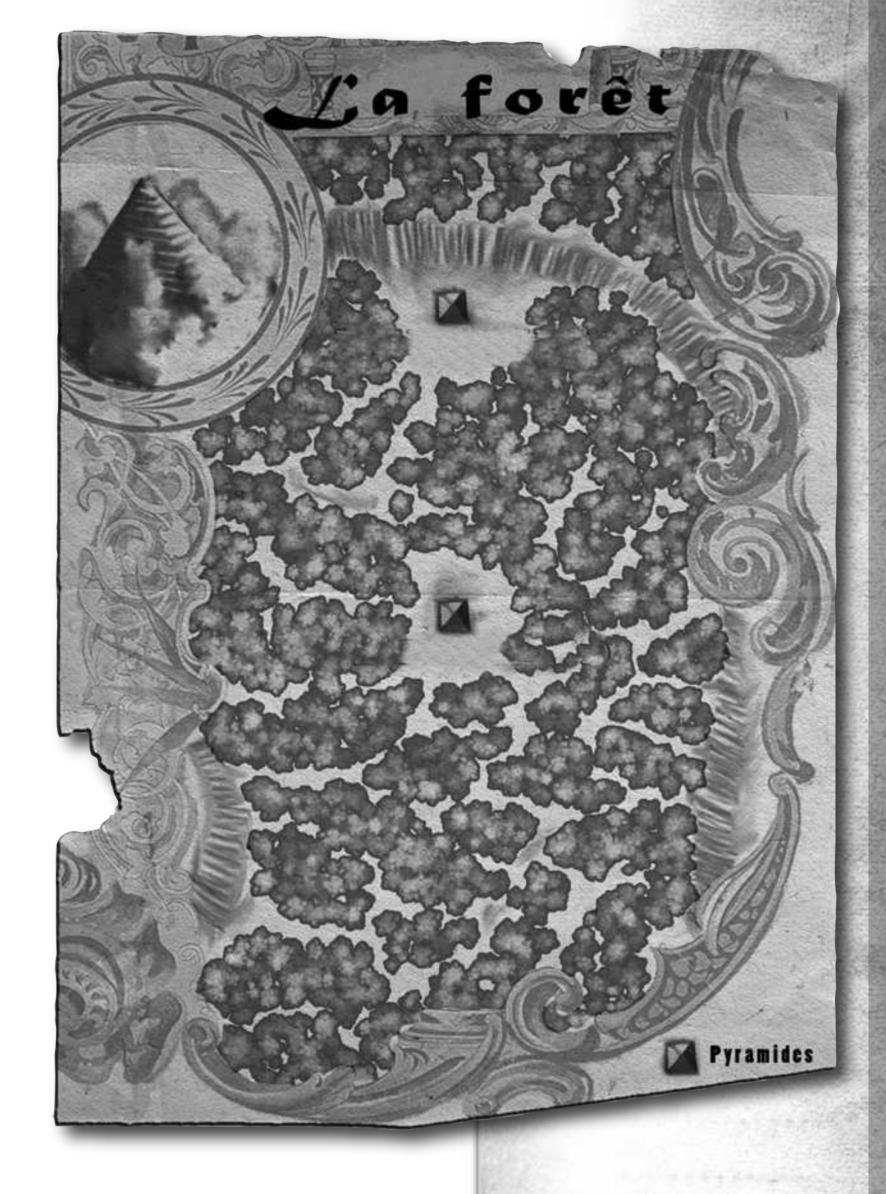
Après s'être procurés une place sur le Graf Zeppelin, la tâche finale des investigateurs avant d'embarquer est de suivre le dernier indice trouvé dans le coffre de John Carrigan. Il suggère que le Parasoleil était gardé quelque part à « Hawksmoor, Limehouse ». Si les investigateurs suivent cette piste, ils découvrent l'histoire qui se cache derrière le Parasoleil et pourquoi il est si important d'arrêter ce dernier..

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●●●
Exploration	●●●●○
Interaction	●○○○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	
Difficulté	chevronné
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Type de personnages	tous types
Époque	années 1920

Les événements

Les investigateurs se rendent à Limehouse, à Londres, et découvrent une pyramide Shan. Faisant partie d'une série interconnectée, lorsqu'ils pénètrent à l'intérieur de chaque pyramide, cette dernière les transporte vers un nouveau lieu où ils doivent rechercher la prochaine via une série de pièges dangereux. La difficulté à gérer ces derniers dépend en grande partie de la façon dont ils ont négocié les chapitres précédents. Dans la dernière pyramide, ils trouvent une description complète du projet Parasoleil et de ses objectifs, mais pas – à leur grande frustration – l'engin lui-même.



Les pyramides

L'une des pyramides Shan, la première d'une longue chaîne que les Insectes de Shaggaï ont utilisées pour protéger le Parasoleil, est dissimulée dans le cimetière de l'église de Nicholas Hawksmoor à Limehouse, dans la ville de Londres. En suivant cette chaîne, les investigateurs devront négocier toute une série de dangers pour lesquels un Shan servirait normalement de guide s'ils étaient des adorateurs. Un Shan représente d'ailleurs le premier danger auquel ils devront faire face. À l'approche de chaque nouvelle pyramide (après la première), la porte s'ouvre et se referme une fois que les investigateurs se trouvent tous à l'intérieur. Un instant plus tard, la pyramide les transporte à l'emplacement suivant, la porte se rouvre et ne se referme que lorsqu'ils sont tous à l'extérieur, après quoi la pyramide revient à son point de départ. Si personne ne pénètre à l'intérieur, la porte se referme au bout de cinq rounds et la pyramide se transporte à vide. Les investigateurs doivent alors attendre cinq rounds avant qu'elle ne réapparaisse et ils ne pourront entrer que si quelqu'un dont les données biométriques ont été enregistrées pose la main sur la porte. Si les investigateurs n'entrent toujours pas, la pyramide se transporte ailleurs une seconde fois et ne revient que lorsqu'ils sont partis.

En raison de la portée considérablement réduite des pyramides, elles sont incapables de sortir du pays. Une fois que les investigateurs ont négocié un péril et arrivent à la pyramide suivante, ils peuvent choisir de s'arrêter là et de chercher leur chemin de retour, ce qui fournit une porte de sortie aux investigateurs ayant accumulé trop de blessures pour pouvoir continuer.

Si les investigateurs décident de ne pas aller plus loin, demandez-leur d'effectuer un test de *Connaissance* une fois par jour pour se rendre compte de l'endroit où ils se trouvent. S'ils échouent, ils peuvent essayer de calculer leur position à l'aide d'un test d'*Orientation*. S'ils obtiennent une maladresse à l'un de ces tests, il leur faut une journée supplémentaire pour trouver leur chemin de retour. S'ils se contentent d'errer sans but et ratent un test de *Volonté*, cela leur ajoute également une journée supplémentaire.

Une fois que les investigateurs savent où ils se trouvent, ils doivent réussir un test d'*Orientation* pour se rendre à une gare ferroviaire, une route ou emprunter un autre moyen de transport, en ajoutant 20 % à leur compétence s'ils ont une carte adéquate. Comme c'est l'été, il est peu probable qu'ils souffrent de l'exposition au froid, mais s'ils n'ont pas de nourriture sous la main et ne peuvent pas trouver d'eau (test de *Survie*), ils perdent un point de CON temporaire et soustraient 5 % à tous leurs tests chaque jour où ils ne mangent ni ne boivent.

S'ils reviennent plus tard sur les lieux, les investigateurs ne parviennent pas à retrouver la pyramide. Chacune est en effet recouverte d'une illusion qui la rend invisible, à l'exception de la première. Les autres ne peuvent être vues que par quelqu'un venant de la pyramide précédente.


Limehouse

Si quelqu'un d'autre s'approche à moins d'un mètre d'une pyramide, elle se transporte immédiatement par mesure de sécurité, à vide, vers l'emplacement suivant et ne revient que lorsque la personne a disparu.

La première pyramide interdit à quiconque d'y pénétrer une seconde fois. Quant à l'investigateur qui ne serait pas entré avec le premier groupe, il peut toujours le faire, avec l'avantage supplémentaire de ne pas avoir à affronter le Shan qui s'y trouve.

Trouver la première pyramide

Tout investigateur anglais sait que Limehouse est un quartier de Londres.

Les étrangers peuvent découvrir cette information de plusieurs manières : demander à quelqu'un, réussir un test de *Bibliothèque*, posséder un recueil de cartes, réussir un test de *Sciences humaines : histoire* ou de *Connaissance*, etc.

Une fois Limehouse localisé, si les investigateurs acquièrent un guide toponymique, touristique, ou un livre d'histoire appropriés, un test de *Bibliothèque* réussi (+10 % s'il est effectué dans la bibliothèque de Limehouse elle-même) leur révèle que Limehouse abrite une église conçue par l'architecte célèbre – et à l'époque controversé – Nicholas Hawksmoor. Un deuxième test réussi révèle que son cimetière contient une mystérieuse pyramide, supposée être à l'origine le sommet de la flèche. Demandez si nécessaire aux investigateurs d'effectuer un test d'*Intuition*, pour faire le lien avec les pyramides qu'ils ont déjà vues.

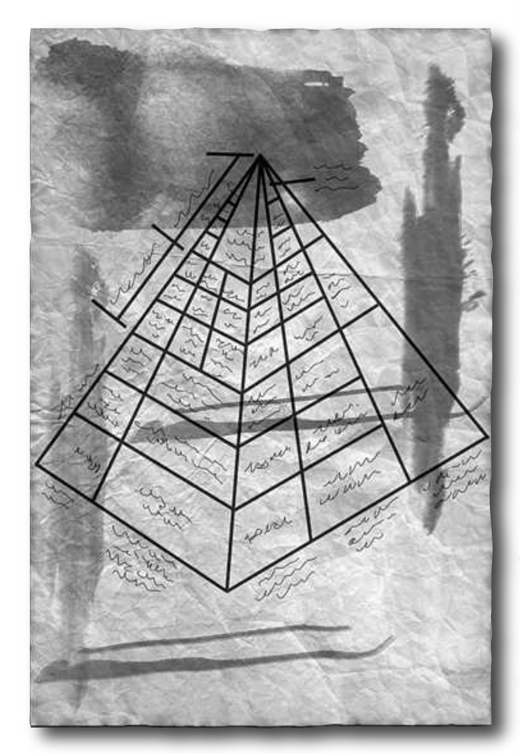
Les périls

Le Shan

Pour aller plus loin dans leur enquête, les investigateurs doivent se rendre au cimetière et inspecter la pyramide. C'est un endroit assez calme et ils sont donc en mesure de l'examiner sans être vus. Un test d'*Intuition* suggère que la pyramide possède les mêmes dimensions que celles de Bloody Beck et de Durham. Elle semble constituée d'une pierre solide. Si un investigateur a vu ses données biométriques enregistrées dans la cathédrale de Durham, dès qu'il met la main sur la pyramide, à n'importe quel endroit, sa porte s'ouvre (côté face à l'église) et reste ouverte pendant un maximum de dix rounds. À ce stade, un test de *Trouver Objet Caché* ne fait que révéler un intérieur sombre.

Tout investigateur ne pénétrant pas dans la pyramide durant ce court laps de temps reste bloqué à l'extérieur. S'ils entrent tous, la porte se referme derrière eux et les lumières s'allument tandis qu'un Shan apparaît et tente de pénétrer dans le crâne d'un investigateur pris au hasard. Comme ils se trouvent à l'intérieur d'une pièce de technologie Shan fonctionnelle et non à la lumière du jour, ce Shan n'est pas affaibli.

Il s'attend de plus à ce que l'hôte qu'il a choisi soit bien disposé et n'est donc pas pressé ; les investigateurs ont donc deux rounds pour le négocier avant qu'il ne réussisse à pénétrer dans le crâne de l'un d'entre eux. S'ils ne l'éliminent pas durant ces deux rounds, la personne désormais hôte du Shan reçoit des ordres de sa part. Perte de 1/1D6 points de Santé Mentale pour toute personne voyant cela.



Il y a deux portes à l'intérieur de cette pyramide (tandis que les autres pyramides de la chaîne n'en ont qu'une). L'une mène au péril suivant ; l'autre ramène au cimetière, et c'est vers cette sortie que l'Insecte de Shaggaï tente de convaincre l'investigateur de se diriger. Procédez à un Match de *Psychologie* contre *Psychologie* pour voir si l'investigateur parvient à résister à cette suggestion. Si c'est le cas, il reste sur place jusqu'à ce qu'il soit libéré de son Shan. S'il ne le peut pas, il sort de la pyramide par le cimetière. Si le Shan est expulsé, il tente immédiatement d'entrer dans une autre personne, de sorte que les investigateurs doivent, au final, le tuer. Si la porte du cimetière est approchée par quelqu'un, elle s'ouvre durant un round, puis se referme. La pyramide ne transporte les investigateurs que lorsque quelqu'un s'approche de l'autre porte.

La forêt

Lorsque les investigateurs sortent de la pyramide par la seconde porte, ils se retrouvent dans une clairière située dans une vallée étroite et encaissée, une falaise à pic derrière eux. Toute personne ayant une compétence d'*Athlétisme* inférieure à 75 % la considère comme infranchissable. Si elle a 75 % ou plus, elle pense que c'est tout juste possible, mais il faut d'abord une réussite spéciale, puis deux autres réussites ordinaires pour atteindre le sommet. Si les investigateurs y parviennent, ils constatent qu'ils se trouvent au sommet d'une vallée en forme de fer à cheval ; un test de *Connaissance* suggère qu'ils sont dans les Pennines, au centre de l'Angleterre. La forêt remplit cette vallée, avec la pyramide suivante en son centre. Malheureusement, les investigateurs aperçoivent aussi (sans avoir à effectuer de test de compétence) des mini-Xiclotliens mélangés parmi les arbres, répartis de telle sorte qu'ils devront en combattre certains quelle que soit la direction d'où ils viennent s'ils veulent s'approcher de la pyramide. Redescendre la falaise ne nécessite de réussir qu'un seul test d'*Athlétisme*.

Au sol, un test de *Trouver Objet Caché* est nécessaire pour apercevoir à la fois la Pyramide et les Xiclotliens.

En fonction de la direction dans laquelle ils avancent, les investigateurs doivent négocier jusqu'à treize Xiclotliens. Pour calculer un itinéraire vers la pyramide permettant d'éviter autant de Xiclotliens que possible, demandez aux joueurs de réussir des tests d'*Orientation* et d'*Intuition*. S'ils les réussissent, ils n'ont à affronter que sept Xiclotliens ; s'ils les ratent, ils doivent affronter les treize.

Après avoir vaincu chaque Xiclotlien, demandez aux investigateurs d'effectuer des tests d'*Orientation* et d'*Intuition*.



Le cimetière

Si quelqu'un réussit les deux, ils peuvent contourner la moitié des Xiclotliens restants (arrondissez au nombre inférieur) : si ces tests sont réussis après avoir vaincu le premier Xiclotlien, ils peuvent éviter les six suivants ; après le deuxième, les trois suivants, etc. Toute maladresse de la part des investigateurs signifie qu'ils sont désorientés et doivent recommencer depuis le début – mais soustrayez tout Xiclotlien qu'ils ont déjà neutralisé des 13. Toute personne ayant réussi préalablement à escalader la falaise obtient +20 % à tous ces tests. Si quelqu'un grimpe à un arbre à la place, il obtient un bonus de +10 %, mais seulement pour le test suivant.

Les investigateurs peuvent s'occuper de chaque Xiclotlien en utilisant des armes ou le sort *Invoquer un Xiclotlien* s'ils l'ont découvert et pris dans la résidence d'Ashton Brown à Durham. Les arbres ne sont pas suffisamment robustes pour que les investigateurs puissent espérer passer outre les Xiclotliens par leurs branches supérieures.

La pyramide elle-même se trouve dans une autre clairière, sa porte hors de portée des Xiclotliens.



Le lac sacré

Une fois passée la deuxième pyramide, les investigateurs émergent sur une île située au centre d'un petit lac salé relié à la mer. La pyramide suivante est facilement visible sur la rive opposée. Une barque suffisamment grande pour pouvoir les accueillir tous est échouée sur l'île et peut facilement être poussée à l'eau. Si un investigateur réussit un test de *Navigation*, ils peuvent traverser le lac en 10 rounds. Sinon, demandez à quiconque se propose de ramer un test d'*Agilité* -10 % à chaque round, chaque échec signifiant un round supplémentaire à ramer, cinq de plus si le résultat est une maladresse. Il n'y a qu'une seule paire de rames.

Les investigateurs ne sont pas seuls. Ce lac est sacré pour les Profonds, et vingt-cinq d'entre eux font office de gardiens. Ils attaquent et tuent tous ceux qui souillent le lac de leur présence, en combattant jusqu'au dernier si nécessaire.

Une fois que tous les investigateurs sont montés à bord de la barque et que l'un d'entre eux a commencé à ramer, un test de *Trouver Objet Caché* leur révèle de nombreuses têtes s'agitant dans l'eau. Au début, cela ressemble à des phoques, mais un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* réussi montre qu'il ne s'agit pas de cela. Un test d'*Intuition* ou de *Mythe de Cthulhu* permet de les identifier comme étant des Profonds.



Si les investigateurs ont réussi à se faire des alliés des Profonds à Whitby, un test de *Persuasion* ou de *Baratin* leur accorde un libre passage vers la rive.

Sinon, les Profonds essayent d'immerger de force les intrus et de les noyer. Chaque round, 1D6 Profonds tentent de grimper dans la barque, jusqu'à un maximum de douze. Faites effectuer à chacun d'entre eux un test d'*Agilité* pour y parvenir. Les investigateurs peuvent essayer de les repousser – utilisez pour cela un test en opposition de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Un maximum de deux personnes peut combiner leurs forces contre chaque Profond.

Chaque Profond réussissant à grimper dans la barque tente d'agripper (test de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)*) un investigateur pris au hasard. Si le Profond gagne, avec un second test réussi de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)*, il tire l'investigateur de côté et le fait tomber dans l'eau. Deux Profonds au maximum peuvent attaquer chaque investigateur.

En outre, chaque round, 1D6 Profonds essayent de faire tomber les investigateurs de leur barque en les faisant basculer. Là aussi, les investigateurs peuvent tenter de les repousser à l'aide d'un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance, avec un maximum de deux investigateurs par Profond, mais ils doivent auparavant réussir un test de *Trouver Objet Caché* pour parvenir à les apercevoir dans la confusion générale.

Tout Profond en train de leur résister ou de se battre n'est pas en mesure de contribuer au balancement de la barque. Demandez aux investigateurs d'effectuer un test pour rester dans l'embarcation chaque round où les Profonds arrivent à la faire tanguer, *Agilité* si un seul Profond peut la balancer librement, *Agilité* -10 % s'il y en a deux, jusqu'à une réussite critique s'il y a cinq Profonds ou plus.

Toute personne possédant la compétence *Navigation* est autorisée à effectuer un test d'*Agilité* normal, quel que soit le nombre de Profonds faisant tanguer la barque.

S'ils le souhaitent, les investigateurs peuvent se servir des rames pour se battre, mais il

leur est alors impossible de ramer durant ce round (utilisez pour les rames les statistiques de grand gourdin). Un investigateur attaquant et obtenant comme résultat une maladresse perd sa rame.

Les investigateurs peuvent ensuite faire avancer le bateau avec la rame restante pour la moitié de la vitesse de mouvement. Si les investigateurs attaquent avec une autre arme que les rames, tout Profond encore dans l'eau réagit avec son *Harpon de Chasse*, à partir du round suivant.

Tout investigateur se retrouvant dans l'eau doit réussir un test de *Nage* pour éviter de se noyer. S'il le réussit, tout Profond non engagé dans une action essaye de l'agripper (test de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)*), l'investigateur pouvant effectuer un test équivalent pour le contrer.

Si les Profonds réussissent et arrivent à réaliser un deuxième test de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)* au round suivant, cela signifie qu'ils ont réussi à tirer l'investigateur sous l'eau et que ce dernier commence à se noyer.

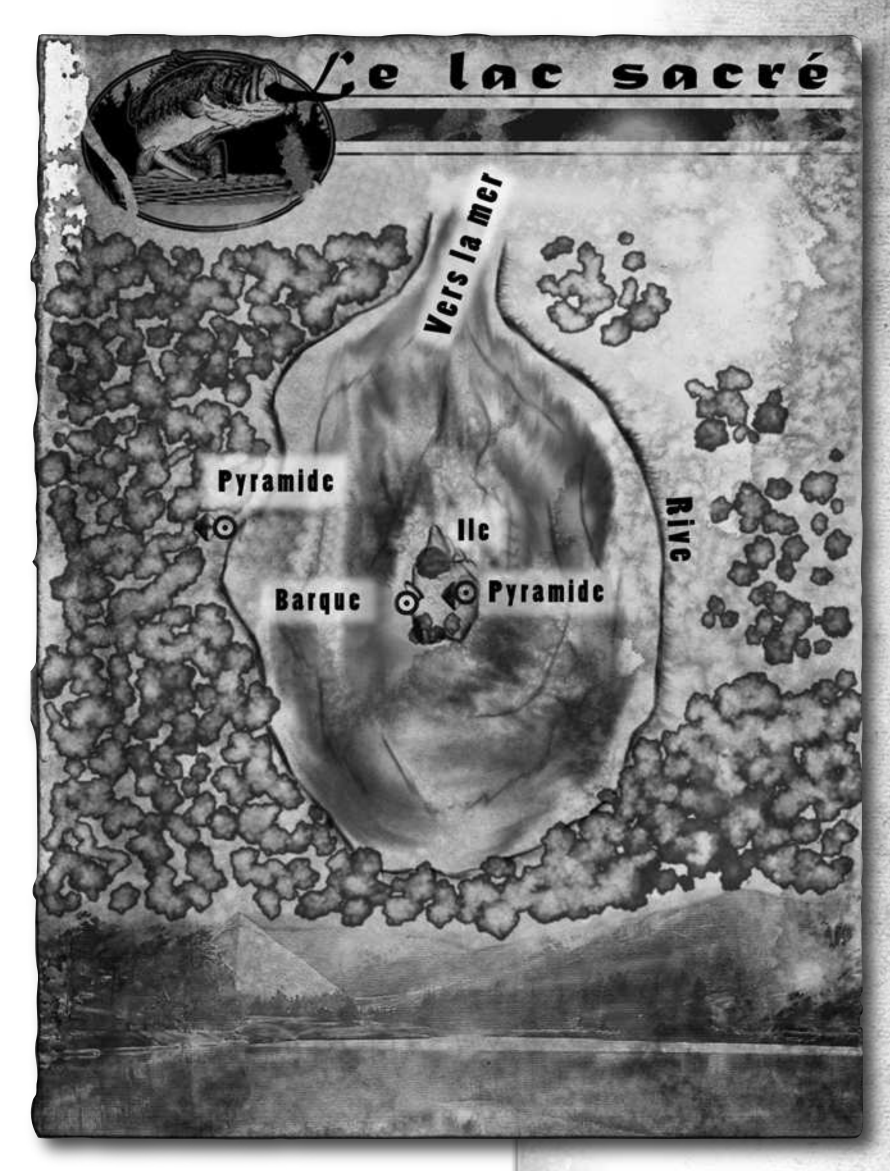
Un investigateur libre de ses mouvements peut nager en direction de la rive, en se déplaçant à la moitié de la vitesse de mouvement de la barque. S'il réussit un test d'*Agilité*, il peut remonter dans l'embarcation.

Si les investigateurs décident de retourner sur l'île, la pyramide a disparu et les Profonds les attaquent sur la terre ferme, à l'aide de leur compétence *Corps à corps : arts martiaux (lutte)* s'ils ne sont pas armés et *Harpon de Chasse* s'ils le sont.

Si les investigateurs réussissent à mener la barque sur la rive, mais font encore l'objet d'attaques, il leur faut un round pour sortir de l'embarcation en réussissant des tests d'*Agilité* assortis d'une réussite spéciale, un autre round pour atteindre la pyramide, et enfin un troisième round pour pénétrer à l'intérieur et que les portes se referment.

Ajoutez un round pour ceux qui ratent le test ou s'il y a des investigateurs inconscients ou blessés ayant besoin d'être portés. Une fois qu'ils sont à l'intérieur, les investigateurs sont en sécurité, car la porte se referme automatiquement et les Profonds n'entrent pas de peur de rester piégés dans la pyramide.

Si les investigateurs choisissent de ne pas entrer dans la pyramide, ils ont une longue marche devant eux pour revenir vers le monde civilisé : ils se trouvent dans le Loch Carron (un loch de mer, ou fjord) situé dans les Highlands écossais.



Les tranchées

Si les investigateurs ont interrompu la recharge de la pyramide de Bloody Beck, sautez ce péril et passez directement à la dernière pyramide.

Les investigateurs émergent sur le toit plat d'un bâtiment peu élevé, dans un espace délimité par un mur de briques d'un mètre de haut. Il y a un trou carré dans un coin. La nuit tombe (si ce n'est déjà fait) et le ciel est clair et rempli d'étoiles.

Un test de *Trouver Objet Caché* réussi permet de repérer, à une certaine distance, la pyramide suivante au bout d'un réseau de tranchées creusées dans le sol et partant du bâtiment. Elles sont reliées et contournent un certain nombre d'espaces rectangulaires, chacun d'environ cinq mètres carrés (voir le plan). Elles sont un peu plus profondes que la hauteur d'un homme moyen et forment ensemble un labyrinthe. Les vétérans de la Grande Guerre reconnaissent là un terrain d'entraînement militaire, un test de *Connais-*



Exemples de gardiens Profonds

Répétez ces statistiques pour les 25.

	1	2	3	4	5
FOR	18	18	19	13	17
CON	18	16	13	10	12
TAI	19	15	17	24	16
INT	13	12	13	14	15
POU	16	18	15	17	10
DEX	13	13	14	10	12
PVie	19	16	15	17	28

Valeurs dérivées
Mvt. 8 et 10 (en nageant)
Impact tous à +4

Attaques
- Corps à corps : bagarre (lutte) 40 %
- Griffes 35 %
  Dégâts 1D6+4
- Harpon de Chasse 35 %
  Dégâts 1D6+4

Protection : 1 point (peau et écailles)

Perte de SAN : 0/1D6 pour le fait de voir un Profond.

sance permettant d'identifier la plaine de Salisbury. Si quelqu'un suggère de mémoriser la disposition des tranchées, demandez-lui un test d'*Intuition* pour le faire – ils n'ont pas le temps de réaliser un croquis, parce que, comme le montrera un deuxième test de *Trouver Objet Caché*, plusieurs Shantaks – un par investigateur – sont en train de voler en leur direction. Les investigateurs ont trois rounds pour agir avant de se retrouver en combat direct. Le trou ouvert dans le coin du toit plat donne sur une série de marches descendantes et est trop petit pour qu'un Shantak puisse passer à travers, ou alors les investigateurs peuvent sauter directement dans la tranchée (test d'*Athlétisme*), en subissant 1D6 points de dégâts s'ils ratent le test. Si les investigateurs descendent les marches, ils se retrouvent dans une pièce bordée de briques remplissant la structure entière. Il s'agit de l'ancien poste de commandement.

Une porte assez imposante mène à la première tranchée, mais elle pend hors de ses gonds. Demandez aux investigateurs anciens combattants d'effectuer un test de *Psychologie*. S'ils le ratent, faites-leur réaliser un test de *Santé Mentale*. S'ils échouent à nouveau, ils subissent un flash-back, perdent 1D3 points de Santé Mentale et refusent de s'engager dans la tranchée. Il faut réussir un test de *Psychanalyse* ou de *Persuasion* pour les convaincre de continuer. Le *Baratin* fonctionne également, mais temporairement : chaque fois qu'ils arrivent à un carrefour, ils doivent réussir un nouveau test de *Psychologie*, en répétant la séquence expliquée ci-dessus s'ils échouent.

Un Shantak par round tente de mordre les investigateurs par dessus, avec 10 % de chance, mais les créatures ne descendent pas dans les tranchées (ce sont des créatures volantes et elles s'y sentent trop vulnérables). Les investigateurs peuvent réaliser cela en réussissant un test d'*Intuition* ou de *Sciences de la vie : histoire naturelle*. Ils seront en effet à l'abri des Shantaks s'ils s'accroupissent ou rampent dans les tranchées, tout en subissant alors un malus de -10 % à toutes leurs compétences de combat.

Un Vampire stellaire attend dans un des premiers embranchements et attaque la première personne qui tourne au coin. Lancer auparavant de la terre à cet endroit (à la différence des véritables tranchées, celle-ci est sèche et poussiéreuse sous les pieds) révèle le Vampire stellaire deux rounds avant qu'il puisse atteindre les investigateurs.

Il y a en fait dans le labyrinthe un nombre de Vampires stellaires équivalent à la moitié des investigateurs présents. Ils commencent dans les positions indiquées par le plan et se dirigent généralement vers les investigateurs via les tranchées (mais seulement si les investigateurs restent dedans) avec un Mouvement de 6.

Les investigateurs doivent se frayer un chemin en parcourant le système de tranchées en direction de la pyramide. Demandez-leur d'effectuer des tests d'*Orientation* et de *Psychologie* afin de décider du chemin à prendre à chaque tournant – ce système ayant été construit par l'homme, il a donc une logique.

Le gardien effectue les tests : avec un bonus de +20 % si les investigateurs ont réussi au départ leur test d'*Intuition* afin de mémoriser la disposition des tranchées ; +10 % s'ils grimpent sur le mur de la tranchée suffisamment haut pour voir la pyramide au-dessus (test d'*Athlétisme*) – mais seulement pour ce test. S'ils ne réussissent pas un test de *Volonté*, un Shantak les attaque sans malus.

Leur meilleur choix est d'éviter les espaces ouverts, car ils sont vulnérables aux attaques de front d'un Shantak, ainsi qu'à celles des Vampires stellaires ; un test d'*Orientation* obtenant une maladresse mène tout droit sur les créatures.

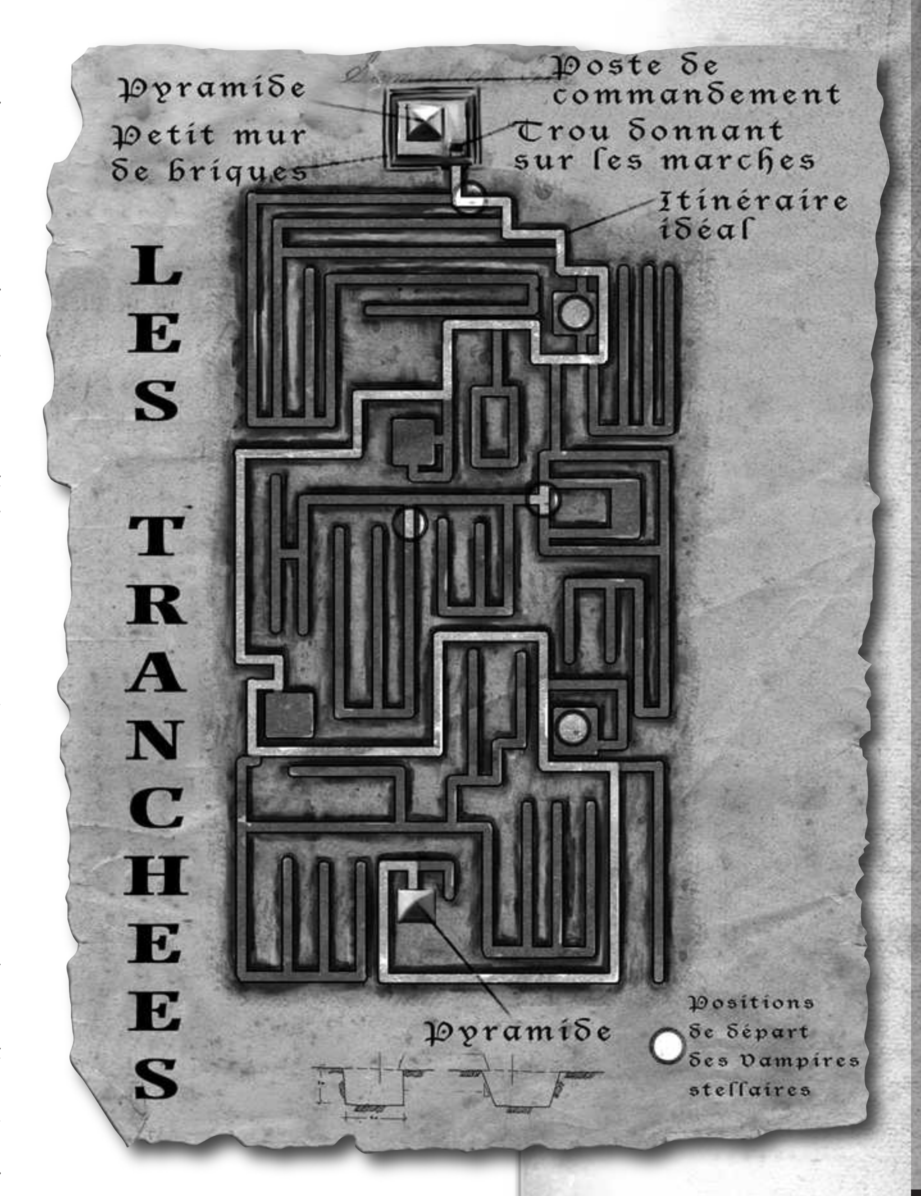
Les investigateurs pénètrent dans la pyramide par une tranchée ; aucun de leurs adversaires ne les suit à l'intérieur, mais si le gardien estime que le trajet de ses joueurs a été trop facile, il peut placer un dernier Vampire stellaire devant la porte.

La *Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste*, le *Signe de Voor* 0et la *Lance de HobLea* ont tous leur utilité ; si les investigateurs se retrou-

vent vraiment en difficulté, demandez-leur d'effectuer un test d'*Intuition* pour se souvenir de ces possibilités.

Les investigateurs peuvent éviter le labyrinthe en escaladant les parois de la tranchée et en marchant sur le parapet, ce qui leur permet de se rendre directement à la pyramide. Cela nécessite un test initial d'*Athlétisme* et d'autres chaque fois qu'ils franchissent une tranchée – pour éviter de tomber dedans. S'ils ratent leur saut, ils subissent alors 1D6 points de dégâts en tombant dans la tranchée, un deuxième test d'*Athlétisme* réussi permet d'annuler ces dégâts.

Cependant, si les investigateurs veulent passer en hauteur, tous les Vampires stellaires quittent les tranchées et se mettent directement à voler en leur direction avec un Mouvement de 9. Les Vampires stellaires sont beaucoup plus difficiles à détecter, car ils ne sont plus contraints par les tranchées. De plus, les investigateurs sont attaqués chaque round par trois Shantaks.



La dernière pyramide

À l'intérieur de cette pyramide, accrochée à un mur, se trouve ce que quelques générations plus tard reconnaîtront comme une télévision à écran plat. Toute personne dont les données biométriques ont été précédemment enregistrées l'active si elle pose la main dessus, lançant alors un message enregistré. Autrement, les investigateurs peuvent réaliser la façon de la mettre en marche en se servant des commandes situées en dessous et en réussissant un test d'*Intuition*. Le message diffusé était destiné au Porteur, qui, pour des raisons de sécurité, avait été gardé ignorant le plus longtemps possible sur le projet Parasoleil.

Il utilise la même police de caractère que le document sur le projet Parasoleil trouvé dans le coffre de Roland Timon. Voir Document **Message à destination du Porteur** (page 136).



Une fois le message terminé, l'écran redevient noir. Un panneau donnant sur un compartiment caché s'ouvre, révélant un emplacement vide. Si les investigateurs ne l'ont pas deviné, un test d'*Intuition* leur indique que l'appareil devait se trouver là, mais qu'il a été pris. Un deuxième test d'*Intuition* leur permet d'évaluer sa taille à environ celle d'une théière ou d'une cafetière. Le panneau se referme ensuite, la porte sur le côté de la pyramide s'ouvre, et les lumières intérieures s'éteignent. Quoi que les investigateurs fassent, rien d'autre ne se passe. Une fois qu'ils sont sortis, la pyramide retourne dans la plaine de Salisbury.

Les investigateurs se retrouvent dans la ruelle d'une ville. Ils peuvent rapidement déterminer qu'il s'agit de Southampton. Un dernier test d'*Intuition* réussi leur rappelle que c'était le port d'embarquement mentionné sur le billet trouvé dans le coffre-fort de John Carrigan. Il peut leur venir à l'esprit que c'est une tâche étrange à accepter pour un être humain, mais ils peuvent renvoyer cela à l'influence d'un Shan résident.

Message à destination du Porteur

Il est maintenant temps pour vous de connaître toute l'histoire.
Nous, les Insectes de Shaggaï, avons erré dans les couloirs de l'espace depuis que notre monde a été détruit il y a de cela une éternité. Sur cette Terre, nous avons cru notre quête d'un nouveau foyer achevée et ne nécessitant plus que la suppression d'une infestation de primitifs.

Nous avons découvert trop tard que cette planète était un piège pour nous. Quelque chose de la lumière émise par son étoile paralyse nos appareils. Les pyramides qui autrefois nous avaient permis en un instant de traverser de vastes étendues de l'espace sont désormais incapables de nous faire partir, même de cette île. De nos grandes et puissantes armes, seuls nos neurofouets fonctionnent encore, et nos ordinateurs sont réduits au niveau des bouliers. Même nos propres forces sont drainées à la lumière du jour et nous en sommes donc limités à la nuit ou dépendants des infestants comme hôtes. Ceux d'entre nous qui sont arrivés ici les premiers ne purent en avertir les autres ; sinon, nous aurions évité ce sort funeste.

Ces difficultés accablèrent tellement nos anciens frères qu'ils abandonnèrent tout espoir et devinrent indolents, ne se servant des infestants que pour s'amuser, même pas comme esclaves. Nous avons pris le même chemin, mais avons néanmoins réussi à préparer notre salut en construisant le Parasoleil, qui rendra leur Soleil inoffensif pour nous et nous permettra de restaurer notre gloire. Alors, nous pourrons appeler les membres de notre race afin qu'elle nous rejoigne, nous débarrasse de l'infestation et érige une nouvelle civilisation.

Ce monde va devenir la capitale d'un nouvel empire et la base de nos futures conquêtes. Un problème subsiste cependant. Le Parasoleil a été conçu pour être déployé en orbite. Une seule révolution de cette planète aurait suffi, mais nos pyramides sont maintenant beaucoup trop faibles, même pour ce simple exploit. Nous avons ensuite découvert que tout voyage effectué autour de la Terre dans le temps d'un cycle lunaire - qui fait à peu près 28 des jours de ce monde -, suffirait. Au début, même ce petit trajet dépassait les possibilités des machines simplistes de l'infestation. Mais nous avons été patients ; nous avons pu voir chez eux les frémissements d'une industrie primitive. Nous avons regardé et attendu alors qu'ils développaient lentement le transport motorisé sur terre, sur l'eau et finalement dans les airs. Cela restait encore insuffisant.

Mais aujourd'hui, ces vaisseaux plus légers que l'air, aussi basiques et dangereux soient-ils, viennent de nous redonner une chance. Les infestants ont même organisé un tour du monde dans l'un d'entre eux, nous soulageant de la nécessité de le leur emprunter.
Voici donc votre tâche : prenez l'appareil, traversez l'eau jusqu'au point de départ, attendez leur vaisseau et embarquez. Le Parasoleil démarrera automatiquement dès que le véhicule aérien aura quitté le sol. Lorsque vous serez de retour, notre plan aura réussi et le temps de nos épreuves sera enfin terminé.
Mais attention : cette tentative ne peut être effectuée qu'une seule fois. Si vous échouez pour une raison ou une autre après le démarrage de l'appareil, nous ne pourrons plus jamais réessayer et serons pour toujours pris au piège, impuissants, sur ce monde si élémentaire, à attendre dans une angoisse silencieuse que l'infestation progresse suffisamment pour parvenir à nous détecter et à nous détruire.
Nous avons dupé quelques infestants pour qu'ils assurent notre protection, ils se feront connaître de vous une fois que votre voyage aura débuté.

Si aucune nouvelle ingérence des infestants n'est détectée entre maintenant et la réussite finale, vous serez averti par un « télégramme » portant le mot de code unique : « Metropolis ».

Vous êtes notre espoir, notre unique chance,
le Porteur,
vous êtes le Parasoleil.

Allez, maintenant, et bonne chance.

Récapitulatif

À la fin de ce chapitre, les investigateurs, s'ils ont survécu à toute la série de périls, savent tout ce qu'il faut sur le projet Parasoleil, à l'exception de l'identité du Porteur.

Les gardiens du lac

Ces Profonds ont été spécialement choisis pour leur dévouement envers Dagon et Hydra et leur capacité éprouvée à lutter contre d'autres races sans crainte et avec succès.

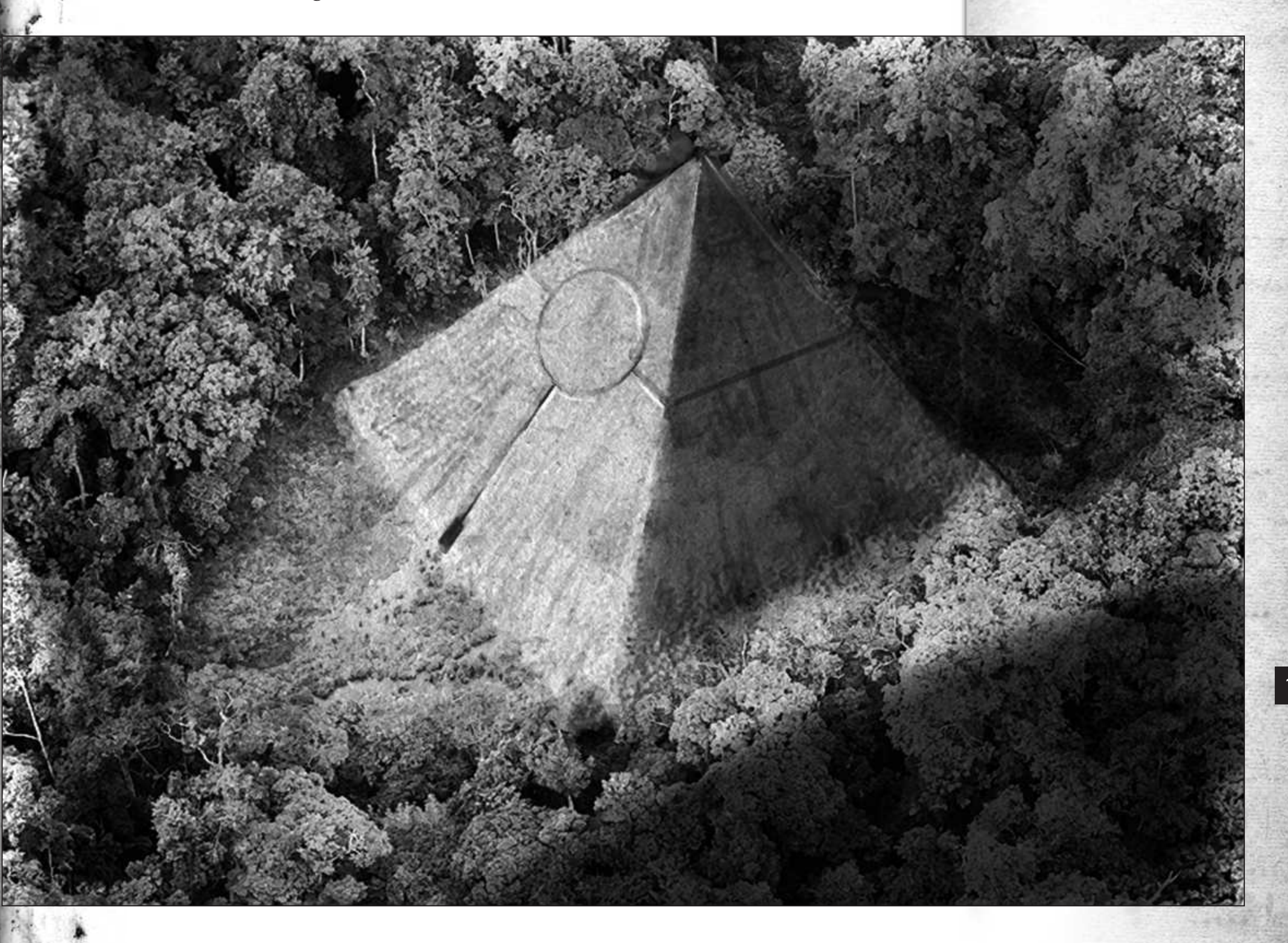
Les Profonds forment une race amphibie servant principalement Cthulhu et deux êtres connus sous le nom de Père Dagon et de Mère Hydra. Enfermés dans les profondeurs intemporelles de la mer, leurs vies extra-terrestres et arrogantes sont d'une beauté froide, incroyablement cruelles, et effectivement immortelles.

Ils se réunissent pour s'accoupler ou adorer le Grand Cthulhu, mais n'ont pas la folle envie de toucher ou d'être touchés que l'on constate chez les humains. Ils constituent une race marine, inconnue dans les milieux d'eau douce, et habitent globalement de nombreuses villes, toutes immergées sous les vagues. L'une d'entre elles se trouve au large des côtes du Massachusetts, près d'Innsmouth. Quelques Profonds interagissent avec les humains.

Ils semblent avoir un désir monstrueux de produire des hybrides homme/Profond. La raison en réside peut-être dans le cycle de reproduction de ces êtres, sur lesquels on sait finalement peu de choses. Il arrive que les Profonds soient adorés par les humains avec lesquels ils s'unissent régulièrement, car les Profonds sont immortels, sauf si on les tue, ainsi que toute progéniture hybride.

En règle générale, les hybrides peuplent des villages côtiers isolés. Un hybride débute sa vie comme un enfant d'apparence humaine devenant progressivement de plus en plus laid. Tout à coup, sur une période de quelques mois seulement, l'humain subit une transformation monstrueuse en Profond.

Ce passage se fait généralement à l'âge de 20+1D20 ans, mais certains individus mutent plus tôt ou plus tard, ou seulement partiellement.





Le Graf Zeppelin ...





Scénario 9

Le Graf Zeppelin

Par Colin Hart

Les investigateurs embarquent à bord du Graf Zeppelin et vont devoir identifier le Porteur, puis neutraliser le Parasoleil en l'empêchant de boucler son tour du monde.

En quelques mots...

Après avoir éventuellement emprunté l'Orient-Express, les investigateurs montent à bord du Graf Zeppelin. De l'Allemagne aux États-Unis, en passant par la Russie et le Japon, ils vont devoir empêcher le projet Parasoleil d'aller à son terme. Enquête et action sont au menu de ce scénario mouvementé.

À l'affiche

Le Porteur

Ce « robot humain » porte en lui le Parasoleil et le protège. Bien que prudent, par élimination lors des différents événements, les investigateurs devraient finir par l'identifier.

Les passagers

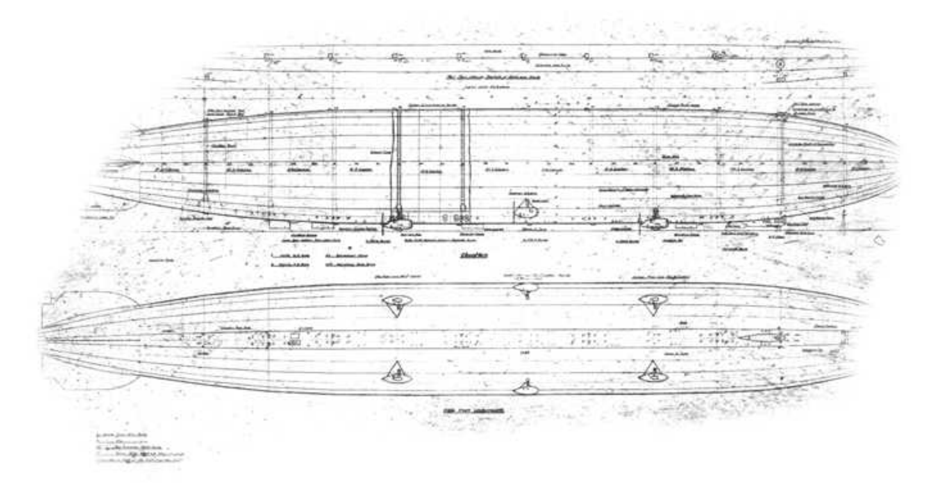
Journalistes, adorateurs, investigateurs, Porteur : il y a jusqu'à vingt passagers à bord du dirigeable en plus des membres d'équipage et du commandant. Des personnes qu'il va falloir, en grande partie, jauger. Et qu'il y a de choses à cacher sur ce Graf Zeppelin !

Implication des investigateurs

Les investigateurs savent maintenant que le vol autour du mode du Graf Zeppelin est l'élément capital du projet Parasoleil. Ils ont leurs billets et participent au voyage – s'ils ne se font pas trop remarquer !

Enjeux et récompenses

- **Découvrir – enfin – l'identité du Porteur** et parvenir ainsi jusqu'au Parasoleil afin de le neutraliser.



Ambiance

Un voyage historique, dissimulant les acteurs d'un complot dont les conséquences pourraient être encore plus historiques : les investigateurs vont devoir évaluer chacun des passagers pour parvenir à identifier le Porteur – sans compter les passagers clandestins.

À présent, les investigateurs doivent être au courant du vol autour du monde que le Graf Zeppelin s'apprête à effectuer ; sinon, ils ne vont pas tarder à l'apprendre dans les journaux. Ils doivent également être conscients du fait que le Porteur sera à bord du dirigeable quand ce dernier arrivera à Lakehurst et l'importance de l'identifier pour arrêter le Parasoleil.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	6 séances
Difficulté	chevronné
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Type de personnages	tous types
Époque	années 1920



Les événements

Le voyage autour du monde du Graf Zeppelin débute aux usines Zeppelin de Friedrichshafen ; il s'agit du meilleur endroit pour les investigateurs pour embarquer. De là, le dirigeable traverse l'Atlantique en direction de Lakehurst pour prendre à son bord le reste des passagers avant de revenir à Friedrichshafen, offrant ainsi aux investigateurs une seconde chance de le prendre. Il traverse alors l'Europe de l'Est pour effectuer une première escale au Japon. Tokyo se révélera un endroit dangereux pour les investigateurs, et, d'ici à ce qu'ils aient traversé le Pacifique pour San Francisco, le Porteur aura eu deux occasions d'éliminer au moins une partie d'entre eux – mais ils auront en même temps deux indices pour découvrir son identité.

Si un investigateur souhaite introduire en douce un parachute à bord et peut suggérer pour lui une source légitime, laissez-le faire, même si cet accessoire ne sera pas aussi utile qu'il le pense. Les parachutes existent à cette époque, font bien leurs 50 kg et ne sont pas aussi volumineux qu'ils ne puissent tenir dans un grand bagage informe tel qu'un paquetage.

Comme Hugo Eckener considérera l'arrivée d'un parachute comme une insulte majeure, ce dernier devra donc être amené à bord clandestinement.

Demandez à l'investigateur en question d'effectuer un test de *Volonté* pour voir s'il est repéré avec le parachute avant le départ, puis à chaque escale. Si un test échoue, l'investigateur, le parachute, ou les deux, sont laissés derrière, au choix du gardien.

Le trajet

De l'Angleterre vers Lakehurst

En théorie, s'ils en ont le temps, les investigateurs peuvent traverser l'Atlantique en paquebot, puis se rendre à Lakehurst par la route ou par chemin de fer depuis New York. Au bas mot, cela devrait leur prendre environ une semaine (sur le RMS Rutland, au départ de Southampton) et impliquer très peu de tracas. Malheureusement, en ce cas, le navire heurte accidentellement un autre paquebot et est forcé de rallier Southampton à très petite vitesse. Faites durer le trajet, en égrenant les distances parcourues quotidiennement, afin que les investigateurs puissent ressentir le temps qui passe.

Ils pourraient même être empêchés d'entrer dans le port pendant quelque temps, à cause du brouillard ou d'une mer grosse. Ils n'arrivent en tout cas pas avant le lundi 29 juillet, ce qui leur donne juste assez de temps pour se rendre à Friedrichshafen avant le départ du

dirigeable. S'ils souhaitent renouveler leur tentative, il n'y a plus de traversée transatlantique jusqu'au samedi 3 août.

Demandez-leur si nécessaire d'effectuer un test d'*Intuition* pour se rendre compte que cela signifie que le LZ127 aura quitté Lakehurst avant qu'ils puissent y arriver et, comme il peut traverser l'Atlantique beaucoup plus rapidement que n'importe quel navire, ils finiront bloqués en Amérique.

De l'Angleterre vers Friedrichshafen

Friedrichshafen est la terre d'accueil des usines de dirigeables Zeppelin et est située sur la rive nord du lac de Constance, au sud de l'Allemagne, près de la frontière avec la Suisse. La meilleure façon de s'y rendre est par chemin de fer. À partir de Londres, le trajet passe par Douvres pour prendre un bateau vers Calais, puis en train jusqu'à Paris, où l'on change pour Strasbourg, puis à nouveau sur une ligne locale pour Friedrichshafen.

Comme l'étape Paris-Strasbourg se trouve sur l'une des lignes de l'Orient-Express (il y en a plusieurs à cette époque), les investigateurs peuvent l'emprunter s'ils en ont les moyens. Par ailleurs, s'ils ont réussi en cours de route à remplacer Roland Timon, Amanda Freeman-Danby et Eric Todd, John Carrigan ou Sebastian Wright (en plus de leurs partisans le cas échéant), les investigateurs peuvent également avoir subtilisé leurs billets de train, puisqu'il s'agit de l'itinéraire qu'ils ont prévu. En revanche, s'ils ont manqué tout ou partie des adorateurs de la liste, ils se retrouvent à voyager dans le même train et les adorateurs peuvent essayer de les éliminer. Leurs tentatives comprennent : pousser les investigateurs hors du train, les poignarder dans leurs compartiments pendant la nuit ou essayer de les tromper en descendant du train à une gare intermédiaire. À ce stade, les adorateurs ne se risqueront pas à tirer un coup de feu.

L'Orient-Express

En 1929 existent deux lignes : l'Orient Express proprement dit, qui passe par Munich et Vienne, et le Simplon Orient-Express qui prend une route plus au sud par Milan et Belgrade. C'est la première que les investigateurs empruntent. Les deux trajets partent de Paris. L'Arlberg Orient-Express, pour sa part, qui part de Londres, n'entrera pas en service avant 1930, mais si la campagne a été déplacée de quelques années dans le futur, les investigateurs peuvent alors en profiter. De toute façon, ils doivent quitter le train à Douvres pour prendre le ferry pour Calais et remonter là à bord, car les voitures de l'Express elles-mêmes ne traversent pas la Manche.

Avant le départ des investigateurs, demandez aux joueurs de détailler les principaux effets qu'ils emportent en les regroupant par catégorie : par exemple, les vêtements par temps chaud et les vêtements par temps froid.

Que les investigateurs empruntent ou non l'Orient-Express, leur trajet dure sept heures et quart pour rejoindre Paris s'ils partent de Londres, et un peu plus de huit heures de sus pour se rendre à Strasbourg. La dernière étape, de Strasbourg à Friedrichshafen, prend trois heures, mais s'ils ratent la correspondance pour Friedrichshafen (échec à un test de *Volonté*), ils doivent attendre 4D6 heures la prochaine. Si cela les met en retard, ils peuvent alors louer une voiture (test d'*Intuition*) s'ils ont les compétences linguistiques adéquates, et s'y rendre par ce moyen.

Lors des changements de train, faites effectuer à chaque investigateur un test d'*Intuition*. Demandez à celui qui le rate de réaliser un test de *Volonté*. S'il le manque à son tour, il a oublié un article de ses bagages dans le train. Tirez au hasard sur la liste établie à l'avance pour désigner cet objet perdu. Si les investigateurs contactent la ligne de chemin de fer concernée, ils peuvent essayer de mobiliser la compagnie pour qu'on le retrouve. Mais ils doivent pour cela parler la langue du pays ; sinon, demandez-leur d'effectuer des tests d'*Intuition*, de *Volonté* et de *Persuasion* pour trouver quelqu'un qui le sache.

Demandez au personnage en question de réaliser un nouveau test de *Persuasion* (car ce sont ses arguments qui sont présentés) afin de convaincre la compagnie ferroviaire que chercher l'article en vaut la peine, un test de *Volonté* pour chaque objet afin qu'il se trouve par chance encore dans le train (c'est-à-dire qu'il n'ait pas été volé) et un test de *Trouver Objet Caché* de 40 % pour l'employé de la compagnie essayant de le retrouver. Du premier appel téléphonique ou de tout autre contact jusqu'à la réapparition de l'objet dans leur main, il faudra 4D20 heures, plus le temps nécessaire pour le voyage. Si l'objet a été oublié dans l'Orient-Express, la compagnie met évidemment un point d'honneur à retrouver l'article quoi qu'il arrive – s'il est toujours là, bien entendu. Il n'est alors pas nécessaire de convaincre ses employés, ils parlent anglais, et cela ne prend que la moitié du temps. L'employé en question possède une compétence de *Trouver Objet Caché* à 100 %, même si le joueur doit malgré tout effectuer le test de *Volonté* par objet afin de s'assurer qu'il n'a pas été volé.

ORIENT-EXPRESS





COMPAGNIE INTERNATIONALE
des Wagons-Lits
et des Grands Express Européens

PARIS - VIENNE - CONSTANTINOPLE

SERVICE QUOTIDIEN ENTRE PARIS-VIENNE ET VICE VERSA

Paris	7 10	Vienne	8 35
Châlons-sur-Marne	9 22	Salzbourg	2 06
Strasbourg	3 35	Munich	4 50
Stuttgart	6 54	Stuttgart	[illegible]
Munich	11 10	Strasbourg	12 08
Salzbourg	1 43	Châlons	[illegible]
Vienne	6 52	Paris	7 25

PARIS-CONSTANTINOPLE

PARIS-CONSTANTINOPLE

RETENIR SES PLACES A

PARIS BADEN-BADEN STUTTGARD

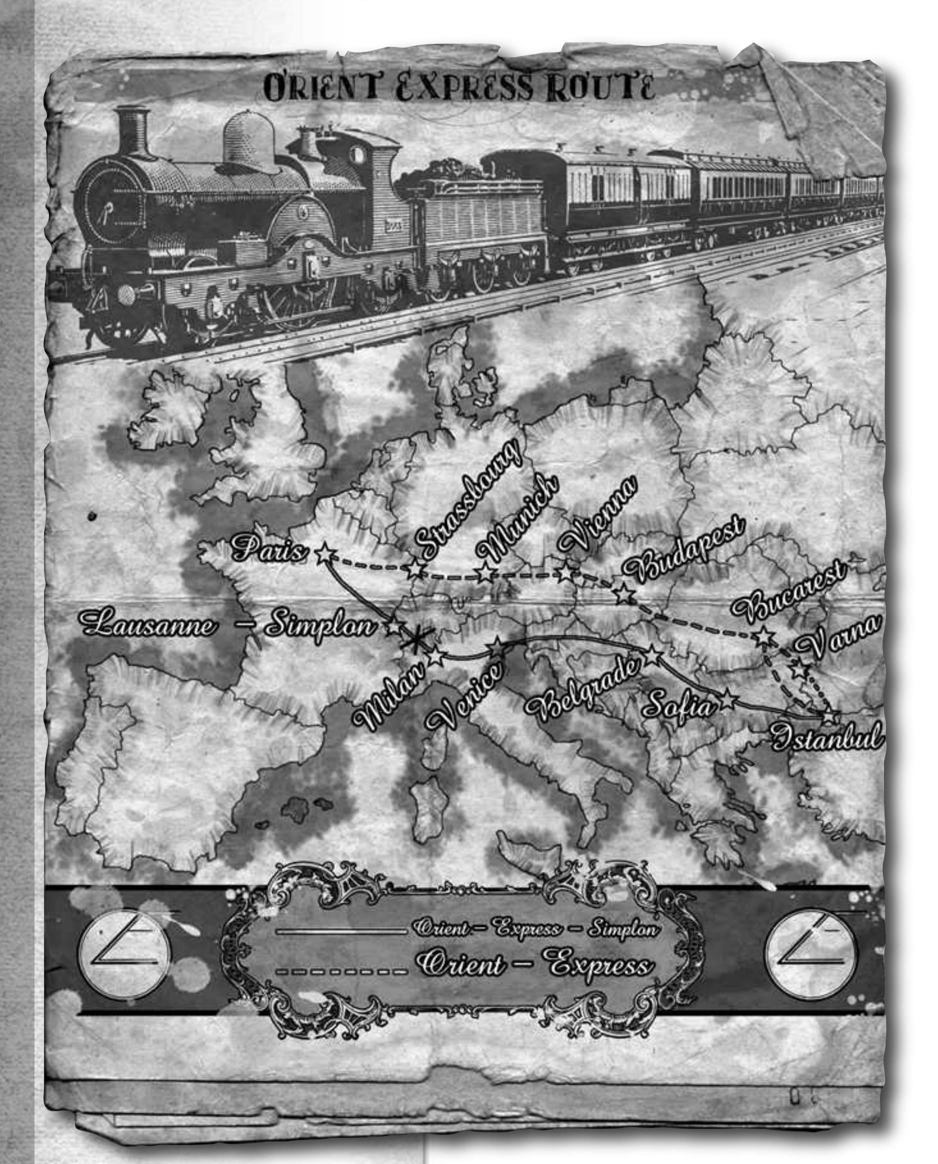
MUNICH VIENNE BUDAPEST

CONSTANTINOPLE LONDRES

BRUXELLES BERLIN BUCAREST

IMP. F. CHAMPENOIS – PARIS

Le Graf Zeppelin



Autrement, les investigateurs peuvent emprunter la voie des airs. À cette époque, il y a des lignes aériennes qui peuvent les emmener de Londres à Paris, puis à Munich. De là, ils devront louer un avion (test de *Volonté*) qui les emmènera directement à Friedrichshafen, prendre le train ou louer une voiture.

Si les investigateurs manquent le premier départ, ils peuvent encore monter à bord du dirigeable après son retour de Lakehurst, le 10 août.

Friedrichshafen

Une fois arrivés à Friedrichshafen, les investigateurs doivent trouver un hébergement, car ils ne peuvent monter à bord du Graf Zeppelin que le jour de son départ. Il y a plusieurs hôtels à Friedrichshafen, un bon choix serait le Buchhorner Hof. Situé entre le lac de Constance et la gare, il est à la fois pratique et facile à trouver. Les investigateurs voudront peut-être réserver à l'avance leur chambre pour le retour de Lakehurst, car ils seront à nouveau à terre pendant cinq jours. Tout adorateur qu'ils n'auraient pas encore éliminé descend dans le même hôtel.

Si les adorateurs sont au courant de la présence des investigateurs, ils gardent un œil sur eux, les suivent partout où cela est possible et cherchent les occasions de les empêcher de prendre le vol.

Avant de monter à bord, faites préparer aux joueurs une liste plus détaillée de toutes les choses que leurs personnages prennent avec eux, mis à part les vêtements qu'ils portent. Plus qu'avec tout autre type d'aéronef, le poids est en effet une donnée absolument essentielle pour les dirigeables, et les passagers ne sont autorisés à embarquer que 50 livres (environ 23 kg) d'effets personnels. Leurs bagages ne seront en aucune façon fouillés, mais ils seront pesés et les investigateurs devront s'en tenir à cette limite.

Les investigateurs peuvent à la place faire tout le trajet en voiture jusqu'à Friedrichshafen, mais cela prend beaucoup plus de temps – au moins une semaine au bas mot. L'un des investigateurs doit alors réussir un test d'*Orientation* chaque jour pour éviter de se perdre, avec une réussite spéciale s'ils ne pensent pas à emporter une carte. Ajoutez un jour supplémentaire chaque fois qu'ils ratent le test.

Demandez au conducteur un test de *Conduite* et de *Volonté* par pays (Allemagne et France) pour éviter un accident ou une panne. S'ils ratent l'un ou l'autre, un test de *Métier : réparation mécanique* réussi les verra reprendre la route, mais avec une journée de plus. S'ils ont en outre raté le test de *Conduite*, demandez à toute personne présente dans la voiture d'effectuer un test de *Volonté*.

Quiconque le rate subit 1D6 points de dégâts dus à l'accident qui survient. Si le test de *Métier : réparation mécanique* est également raté, les investigateurs doivent trouver un garage et surmonter la barrière de la langue, ce qui ajoute 1D6 jours supplémentaires. Ils ont besoin d'organiser leur hébergement chaque soir en cours de route.



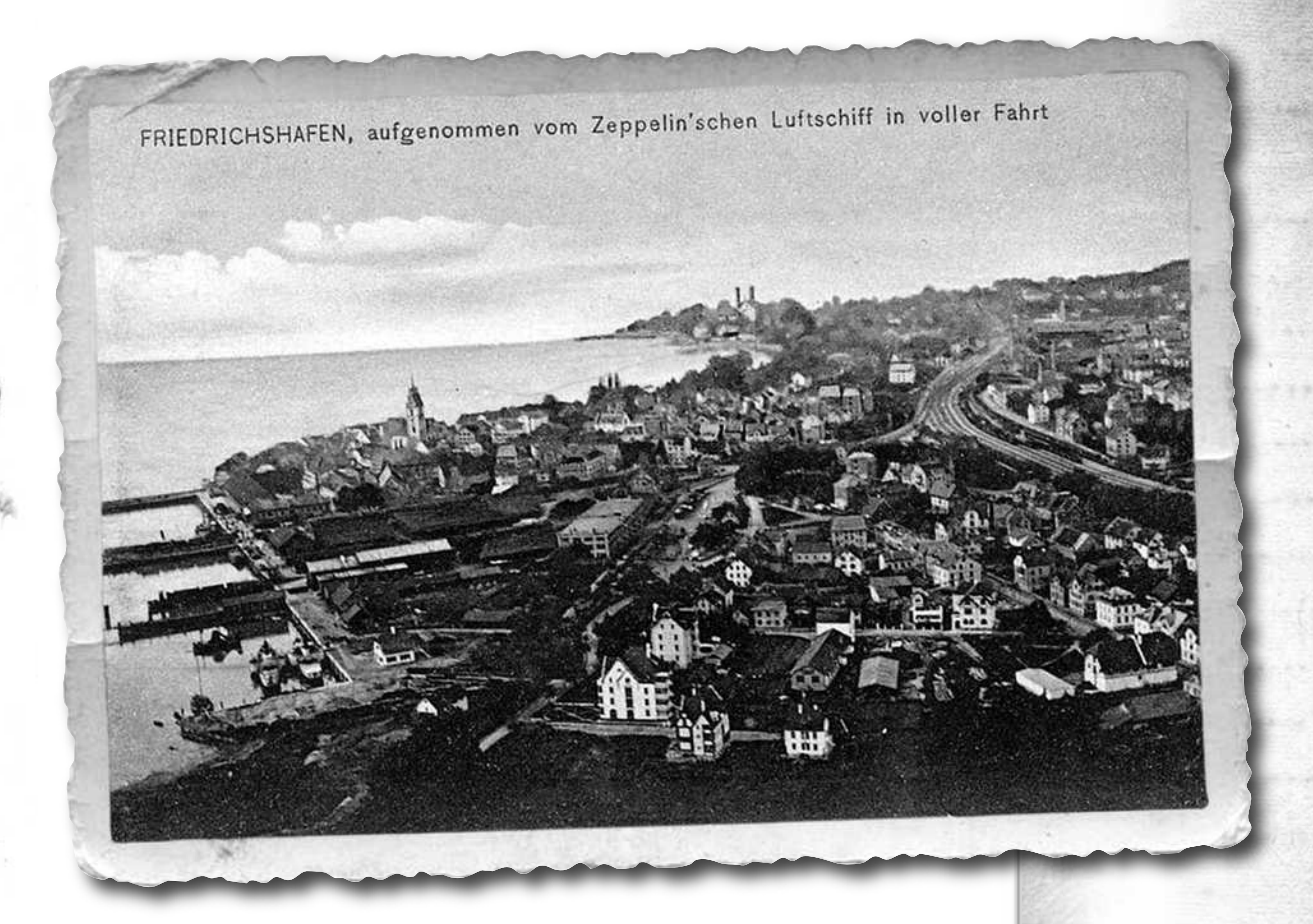
Confidentialité

William Randolph Hearst, le fameux magnat de la presse, a accepté de devenir le principal bailleur de fonds du voyage (à hauteur de 100 000 dollars), en partie à condition que ses employés aient la primeur des informations. Toutes les autres personnes à bord ont prêté serment de garder la confidentialité jusqu'à la fin.

De Friedrichshafen vers Lakehurst

Le dirigeable quitte Friedrichshafen pour Lakehurst le 1er août. Les investigateurs et tout adorateur qu'ils ont manqué sont les seuls passagers à bord. Les adorateurs, s'ils sont au courant de l'existence des investigateurs, ne font encore rien à ce stade, car ils ne veulent pas mettre le voyage en péril.

Il y a deux plantes en pot dans la salle à manger, dont l'une est un mini-Xiclotlien camouflé (test de *Trouver Objet Caché* pour l'identifier) – offert gracieusement par John Carrigan, présent même sans être là.



Un passager clandestin

Lors de cette étape, le Graf Zeppelin transporte un passager clandestin : Albert Buschko, 19 ans, apprenti boulanger à Düsseldorf.

Si les investigateurs réussissent un test d'*Écouter* la première nuit, ils se réveillent en entendant quelqu'un se mouvoir dans le passage à l'extérieur, se dirigeant vers l'avant du dirigeable. C'est Buschko essayant de s'introduire *Discrètement* (compétence à 40 %) dans la cuisinette afin de voler de la nourriture. Il essaie l'escalade (35 % en *Athlétisme*) pour revenir dans la superstructure par le même chemin. Si les investigateurs le suivent et tentent de le capturer, il essaye de *Se cacher* pour éviter d'être pris et ne se montre pas agressif. Si les investigateurs n'arrivent pas à l'attraper, il est découvert par l'équipage avant l'arrivée à Lakehurst.

Il est renvoyé chez lui par le paquebot Thuringia de la Hamburg-AmerikaLinie, après avoir touché le sol de l'Amérique. Il n'a aucun lien avec les adorateurs – il veut seulement vivre l'aventure.

De gauche à droite Karl von Wiegand, Lady Grace Drummond-Hay, Rolf Brand, Robert Hartmann – l'équipe de journalistes dépêchés par Hearst pour suivre le voyage du Graf Zeppelin.





Lakehurst

Le Graf Zeppelin arrive à Lakehurst le 5 août. L'hébergement a été organisé pour les passagers dans un hôtel à proximité de la base des dirigeables jusqu'à ce que le Graf Zeppelin reparte le 7. Des voitures de l'hôtel sont à leur disposition lorsqu'ils arrivent et le jour de leur départ. Les autres passagers se trouvent déjà à l'hôtel, de sorte que les investigateurs n'ont qu'un seul vrai jour pour discuter avec eux et les évaluer avant de monter à bord du dirigeable. Ils ne peuvent cependant pas réellement se renseigner sur eux, car ils ne sont pas autorisés à effectuer des appels téléphoniques ou à envoyer des télégrammes dans le cadre du contrat négocié par Hearst.

Toutes les places des passagers sur le trajet sont conditionnées à l'acceptation de cette disposition, et il est de toute façon important que les investigateurs n'apprennent pas trop de choses trop vite. Si les investigateurs tentent de sortir discrètement pour mener des recherches, le Porteur les remarque et en informe anonymement Hearst, qui leur interdit rapidement toute présence sur le voyage. Ils auront de meilleures chances lors des escales effectuées à Tokyo et à Los Angeles.

Liste des passagers

Le dirigeable contient dix cabines pouvant accueillir un total de vingt passagers. Les passagères ne sont pas obligées de partager leur cabine avec des personnes inconnues ; Grace Drummond-Hay a sa propre cabine. Si une investigatrice ou bien Amanda Freeman-Danby est à bord, elle partage sa cabine.

Si l'investigatrice et Amanda Freeman-Danby sont toutes les deux à bord, elles doivent alors partager leur cabine (Lady Drummond-Hay ne partagera sa cabine que s'il y a un nombre pair de femmes à bord). Comme il doit y avoir au moins un investigateur, dix-neuf noms de passagers sont donnés ici. Réduisez cette liste du nombre d'investigateurs restants, plus tout adorateur ayant embarqué à Friedrichshafen – mais n'oubliez pas Ryan Baker !

Parmi les noms énumérés, les numéros de 1 à 5 étaient des passagers du voyage historique, formant l'« Équipe de reportage » de William Randolph Hearst ; les n° 6 et 7 sont de faux noms pour de vrais journalistes, et tout le reste est entièrement fictif.

Pour certains d'entre eux sont donnés leurs compétences notables, les choses pouvant être trouvées en fouillant leur cabine (et en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*) et leur comportement général.

Ils sont présentés – ou se présentent – comme suit :

Passagers du LZ 127 Graf Zeppelin

Comme on peut le voir à travers leurs descriptions ci-après, un certain nombre de passagers ont quelque chose à cacher et cela apparaît clairement en réussissant des tests de *Psychologie*. Mais une fois à bord, la véracité de leurs assertions est extrêmement difficile à déterminer. Utilisez ces failles pour éveiller les soupçons des joueurs, en particulier s'ils sont faux. *Psychologie* ne fonctionne pas avec Ryan Baker – le Porteur semble toujours dire la vérité parce que c'est une machine et qu'elle ne génère pas les différents indices dont les gens se servent pour évaluer l'honnêteté de quelqu'un. Tout cela a pour but de s'assurer que les investigateurs seront obligés de deviner, à partir du déroulement des événements, qui est le Porteur, et ne pourront pas prendre de simples raccourcis avec des tests de compétences – et ce, quelle que soit la manière dont ils s'y prennent.

Si les investigateurs sont surpris à fouiller les cabines, il leur faudra une bonne excuse et réussir un test de *Baratin* ou de *Persuasion* pour éviter d'être débarqués lors de l'escale suivante.

Si les investigateurs tentent de convaincre l'un des passagers de l'existence du Parasoleil et du complot plus général, on les regarde comme des cinglés. Le seul qui pourrait les prendre au sérieux est Ryan Baker, et seulement si le Porteur pense qu'il peut utiliser cela à son profit.

Karl H. Von Wiegand

Directeur européen de l'International News Service de William Randolph Hearst

Lady Grace Drummond-Hay

Choses susceptibles d'être trouvées : Un chat-jouet.



Sir George Hubert Wilkins

Explorateur polaire financé par William Randolph Hearst

Compétences	
Athlétisme	78 %
Orientation	80 %
Survie : Arctique	65 %

Choses susceptibles d'être trouvées : Son piolet « chanceux » préféré.



Robert Hartmann

Photographe

Choses susceptibles d'être trouvées : Matériel photographique, comprenant plusieurs appareils-photo. Deux de ses caisses sont suffisamment grandes pour pouvoir contenir le Parasoleil et l'homme les garde toujours fermées à clé quand il ne se trouve pas dans sa cabine.

Charles E. Rosendahl

Commandant du dirigeable *Los Angeles* et survivant de la catastrophe du dirigeable *Shenandoah* *

Compétences	
Orientation	63 %
Piloter	79 %

* Le *Shenandoah*, premier dirigeable rigide de l'US Navy, gonflé à l'hélium en remplacement de l'hydrogène plus volatile, se déchira dans une tempête aux premières heures du 3 septembre 1925. Quatorze membres d'équipage furent tués, le reste revint sur terre dans les trois sections brisées. Rosendahl réussit à faire un atterrissage en toute sécurité en faisant voler la partie avant à la manière d'un ballon.



Gebhard Hirsch

Journaliste allemand

Attitude : Très intelligent et apparemment serviable, il peut vraiment faire du charme lorsque cela s'avère nécessaire et est assez impitoyable quand il s'agit d'obtenir un article. Chaque fois que les investigateurs l'observent, il est en train de parler à l'un des passagers ou des membres de l'équipage d'une manière qu'un test de *Psychologie* réussi révèle viser à soutirer des informations.

Hikaru Maruyama

Journaliste japonais

Armes
Corps à corps : arts martiaux (lutte) 73 %

Attitude/Choses susceptibles d'être trouvées : Très consciencieux, il conserve toutes les photographies qu'il prend dans une caisse fermée à clé – là aussi, de la bonne taille pour pouvoir contenir le Parasoleil.

Ben Wood

Homme d'affaires de Chicago qui prétend être dans l'industrie du bois – mais son entreprise vend en fait des allume-feu

Choses susceptibles d'être trouvées : cartes de visite, spécialement imprimées avec une représentation du Graf Zeppelin. Wood projette de les distribuer une fois qu'il sera revenu en Amérique pour stimuler les ventes. Si les investigateurs appellent, lors de l'escale à Tokyo ou à Los Angeles, le numéro de téléphone mentionné sur la carte, ils découvrent la vraie nature de l'entreprise.



Robert Hall

Hall a fait fortune à la bourse et est devenu récemment jeune « retraité » à l'âge de 32 ans

Armes

Armes à feu : armes d'épaule	65%
Corps à corps : arts martiaux	70 %

Compétences

Navigation	56%
Piloter	45%

(Ces compétences découlent des loisirs de Hall en tant que riche play-boy.)

Cody Lee

Lee travaille pour une société de spéculateurs dont l'intérêt est d'investir dans les nouvelles technologies, et ils l'ont envoyé pour leur faire un compte rendu sur les performances du dirigeable. À cette fin, il tient un journal détaillé enfermé dans une petite boîte, à peu près de la même dimension que le Parasoleil, placée sous son lit.

Nicholas Jackson

Jackson dit qu'il travaille pour le *Times* de Londres ; en vérité, il est journaliste pour un petit journal local et a gagné son billet en jouant aux cartes.

Compétences
Persuasion 70 %

Choses susceptibles d'être trouvées : Une série de notes prises sur le voyage jusqu'ici : sans avoir à les lire en détail, un test de *Trouver Objet Caché* suivi d'un autre de *Connaissance* dévoile la supercherie quant à sa profession.

Jim Mason

Australien possédant ce qu'il appelle une exploitation bovine. Mais il s'agit en réalité d'un « élevage de moutons », ce qui est tout aussi important et lucratif, mais ne sonne pas aux oreilles de la même façon.

Armes
Armes à feu : Armes d'épaule 70 %

Choses susceptibles d'être trouvées : Un journal australien dont la date est passée. Si les investigateurs disent qu'ils le feuillettent, sur une réussite à un test de *Trouver Objet Caché,* ils découvrent une publicité pour la laine de son élevage de moutons.



Ryan Baker

Baker est le Porteur, tout en prétendant être un spéculateur immobilier. Il a été doté de suffisamment de connaissances pour convaincre quiconque n'est pas intimement impliqué dans ce commerce de la véracité de ses dires.

Choses susceptibles d'être trouvées : Plusieurs descriptions de propriétés avec leur prix de vente. Si les investigateurs effectuent des recherches à leur propos lors de leur arrivée à Los Angeles (c'est impossible avant), ils constatent que l'une d'entre elles a été vendue un mois avant le vol. Un test d'*Intuition* suggère que cela correspond à la période d'abandon de la première tentative du Graf Zeppelin (le Porteur a pris ces descriptions lors de son séjour prolongé afin d'étoffer sa couverture, mais n'a pas pris la peine de vérifier l'avancée des ventes).

Evan Philips

Industriel spécialisé dans la construction de barrages

Attitude : Evan Philips a eu une éducation rude dans le quartier pauvre d'une ville et a tracé sa route à la force de ses poings – souvent tout à fait littéralement. Bien qu'il ait appris depuis les règles de bonne compagnie, il a encore des manières un peu brusques, mais est psychologiquement solide et parfaitement digne de confiance.

Armes
Corps à corps : bagarre 62 %

Joshua Gray

Gray gagne sa vie en tant qu'auteur.

Attitude : Il est plutôt incompétent et apparaît souvent comme distrait, mais est très pénétrant lorsqu'il s'agit de juger une personne.

Compétences
Psychologie 58%

Choses susceptibles d'être trouvées : De grandes feuilles mobiles manuscrites. Elles contiennent des notes détaillées sur la psychologie, le comportement, les caractéristiques physiques et les tics de tous les passagers. Il a l'intention d'utiliser ces renseignements comme d'une base pour les personnages de son prochain livre et il est très discret à ce sujet, gardant ses notes sous le matelas de sa cabine.

Landon Hughes

Courtier en valeurs mobilières. La personne ayant l'apparence la plus normale à bord.



Nicht übertragbar; gültig nur mit eigenhändiger Unterschrift des Fahrgastes auf dem Kontroll-Abschnitt.
Not transferable. Requires for its validity the personal signature (on the voucher) of the passenger.

LUFTSCHIFFBAU ZEPPELIN
FAHRKARTE NR. / TICKET NO. 110
Kabine / Cabin: 7
Bett / Berth: oberes / upper – unteres / lower

für die Luftreise von / for the air-voyage from: Lakehurst, N.J.
über / via: Friedrichshafen, Tokio, Los Angeles
nach / to: Lakehurst, N.J.
mit dem Luftschiff / by the airship: Lakehurst
am / on: August 7, 1929
gültig für Herrn/Frau/Fräulein / valid for Mr./Mrs./Miss: Lady Drummond Hay
Einschiffung am Luftschiffhafen in / Embarkation at the airport of: Lakehurst, N.J.
Abfahrt des Autos von / Departure of motor-car from ___ am / on ___ um / at ___ Uhr

Der Betrag von / The amount of RM $ £ fare
ist ordnungsgemäß entrichtet. / has been duly paid.
Die Fahrkarte ist ausgeliefert gegen / The ticket has been delivered against
Empfangschein Nr. / deposit receipt No. ___ vom / dated ___

HAMBURG-AMERIKA LINIE
Reisebüro / Travel bureau: New York Office
Unterschriften / Signature

Ort/Datum / Place/Date: Lakehurst, N.J., August 7, 1929

William Thompson

Un employé des postes expliquant aux investigateurs qu'il a remporté un concours et a dépensé l'argent gagné sur ce voyage. Ce qu'il ne dira pas, c'est qu'il a abusé de sa position au bureau de poste pour s'assurer de remporter le premier prix.

Tim Owen « Tiger »

Owen est pilote de course.

Attitude : Dynamique et charismatique, il est doté d'une liste apparemment inépuisable d'histoires de courses et de vols effrayantes aptes à faire frémir n'importe quel auditoire.

Compétences
Conduite 88 %
Piloter 67 %

Justin Webb

Banquier

Attitude : La haute finance est son seul sujet de conversation et il barbe incroyablement toute personne suffisamment stupide pour lui accorder le moindre intérêt.



Passager clandestin, bis repetita

Avant le départ, les investigateurs ont une chance de surprendre un nouveau passager clandestin.

Si les investigateurs décident de jeter un coup d'œil dans le hangar, parlent aux mécaniciens, etc., dans le cadre de leurs enquêtes ou simplement par curiosité, demandez-leur d'effectuer des tests de *Trouver Objet Caché* pour apercevoir avant tout le monde un homme dissimulé dans les chevrons. Ceux qui le réussissent peuvent grimper dans la toiture du hangar (test d'*Athlétisme*) et tenter de le capturer.

Une fois sur place, ils peuvent essayer de le *Persuader,* maintenant qu'il a été vu, qu'il n'a aucune chance d'entrer dans le dirigeable ou de repartir. Si la *Persuasion* échoue, ou si les investigateurs préfèrent recourir à la force, ils peuvent essayer de le maîtriser (test de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)*). S'ils y parviennent, ils doivent encore réussir un test d'*Agilité* pour se maintenir sur les poutres du toit.

S'ils le ratent, ils tombent, mais ne subissent finalement qu'1D6 points de dégâts, car ils atterrissent sur le Graf Zeppelin, dont l'enveloppe agit comme un immense trampoline. Quoi qu'il en soit, le passager clandestin potentiel finit par être capturé et se retrouve au poste. Si on leur en donne la chance (nouveau test de *Persuasion*), les investigateurs peuvent alors l'interroger.

Il s'appelle Morris Roth, il a 18 ans et est aide-plombier à Trenton, dans le New Jersey. Il avait sur lui une corde d'une cinquantaine de mètres et projetait de s'en servir pour descendre sur le Graf Zeppelin, puis se glisser à l'intérieur. Comme Albert Buschko plus tôt, un test de *Psychologie* ou de *Psychanalyse* révèle que son mobile n'était que l'aventure et en aucune façon accompagné de buts sinistres.

Le Graf Zeppelin quitte Lakehurst le 7 août.

Le Porteur

Le Porteur est en réalité un robot en métal recouvert de peau humaine. Les joueurs qui apprendront cela penseront probablement en premier lieu à « Terminator », mais les Insectes de Shaggaï ont plutôt pensé au robot Maria du *Metropolis* de Fritz Lang. Ce fut l'un de leurs hôtes, qui était allé voir ce film, qui leur en a en effet donné l'idée.

Les automates humanoïdes ont fait leur première apparition dans la science-fiction du XIX[e] siècle et le concept sera familier à toute personne ayant une certaine connaissance du genre. Le mot « robot » est entré dans la langue anglaise en 1923, dans la pièce de théâtre *R.U.R.* ; *Metropolis* fut réalisé en 1927 et les personnages l'ont presque certainement vu ; il devrait donc être encore frais dans leur esprit. *Metropolis,* en tant que mot de code du télégramme, est un indice allant dans ce sens. Le Porteur a toutes ses caractéristiques à 21, à l'exception d'une APP de 11 qui évite de trop le distinguer du commun des mortels.

Il dispose de toutes les compétences humaines normales, y compris celles d'armes à feu correspondant à l'époque des années 1920 à 75 % – à nouveau, pour ne pas apparaître comme trop parfait. Les dégâts l'affectent de la même manière qu'un être humain, sauf qu'il ne devient inconscient – ou désactivé –, que lorsque ses Points de Vie atteignent -2. Il a une certaine capacité à réparer les dégâts subis déviant ses circuits, limitée à un total maximum de six points, à une vitesse de 1D6 points par round, tant qu'il a -2 ou plus de Points de Vie. Chaque fois que le Porteur subit des dégâts, ceux qui l'ont dans leur champ de vision ont 10 % de chances par point de dégât qu'un test réussi de *Trouver Objet Caché* révèle le métal sous la peau.

Les bras du Porteur contiennent un dispositif défensif semblable à un pistolet Taser moderne. Il peut donc envoyer une décharge électrique à haute tension à toute personne qu'il touche de ses deux mains, même à travers les vêtements de cette dernière. La cible est immédiatement repoussée sur une distance de 1D3 mètres et doit réussir un test d'*Agilité* -20 % pour pouvoir rester debout.

Elle est alors incapable de faire un mouvement cohérent durant les 2D3 prochains rounds. Il faut 2D3 rounds de recharge avant que le Porteur puisse utiliser à nouveau cette capacité.

Le Parasoleil est contenu dans un espace de la cavité thoracique du Porteur spécialement conçu pour lui, et sa présence devient visible si la peau qui recouvre la poitrine est ôtée. L'engin est un cylindre d'environ 25 x 20 cm portant le symbole du Parasoleil.

Le Porteur l'a pris dans le fameux compartiment de la dernière pyramide et l'a inséré en lui-même en s'incisant la peau de sa poitrine. Si les investigateurs ont jamais la chance de la voir, une cicatrice guérissant lentement témoigne de cette opération.

Le Porteur parle anglais avec un accent américain acquis pendant le laps de temps qu'il a passé à attendre à Lakehurst.Pour tenir

compte des changements de dernière minute, le Porteur ne connaît pas les noms ni l'apparence des passagers adorateurs, même s'il sait qu'il doit y en avoir. Le seul adorateur qu'il peut (re)connaître est John Carrigan, et il est programmé pour n'accepter que les identités des autres adorateurs venant de sa part. Si Carrigan n'est pas du voyage, le Porteur part du principe que quelque chose a mal tourné et considère tous les passagers comme des ennemis potentiels. Il essaie de faire le tri entre les amis, les ennemis, et les passagers ordinaires, à partir du terrain de Lakehurst. Il *Écoute* les conversations, use des moyens d'observation de la *Psychologie* et de la *Psychanalyse* pour jauger le comportement des passagers, fouille les salles et les cabines (sous prétexte de s'être perdu s'il est surpris), et suit les gens au sol s'il se sent en sûreté de le faire.

Le Porteur peut détecter toute personne à moins de 10 mètres de lui ayant eu ses données biométriques prises par les Insectes de Shaggaï. Comme il sait qu'aucun des passagers adorateurs (sauf John Carrigan) n'a été pour sa part enregistré, il considère de ce fait tous les investigateurs qui le sont comme des ennemis. Et, même si ces derniers n'ont pas eu leurs données prises, il devrait être en mesure d'identifier au moins certains d'entre eux, en particulier lors de l'étape traversant la Russie. Quand il en aura identifié un ou plusieurs, il planifiera leur neutralisation, ce qui ne signifie pas nécessairement les tuer – bien qu'il le fera s'il en a l'occasion – : tant qu'ils ne sont plus sur le dirigeable et sont donc incapables de gêner le déroulement du projet Parasoleil, il s'en satisfait. Il est également conscient qu'un assassinat flagrant pourrait mettre en péril le voyage tout entier et il est donc dans un premier temps prudent, à moins qu'il ne se croie en risque d'échec imminent.

Si l'un des passagers adorateurs (ce qui inclut John Carrigan) est encore en vie, mais ne se trouve pas sur le Graf Zeppelin quand ce dernier part, il peut transmettre les renseignements qu'il possède sur les investigateurs au Porteur par la radio du dirigeable. La technologie Shan est trop faible pour qu'il utilise des moyens plus sophistiqués. Et, même avec la radio, il n'y a que 50 % de chances par jour que la communication puisse aboutir, sauf si le dirigeable se trouve au sol. Tant que le message contient le mot de code « Metropolis », que seuls les adorateurs sont censés connaître, le Porteur croit ce qui est indiqué. Dès leur réception, les télégrammes entrants sont remis en mains propres directement au passager approprié. Personne d'autre n'est autorisé à se charger d'un télégramme, quelle que soit sa force de *Persuasion*. Le Porteur détruit tout message dès qu'il l'a lu.

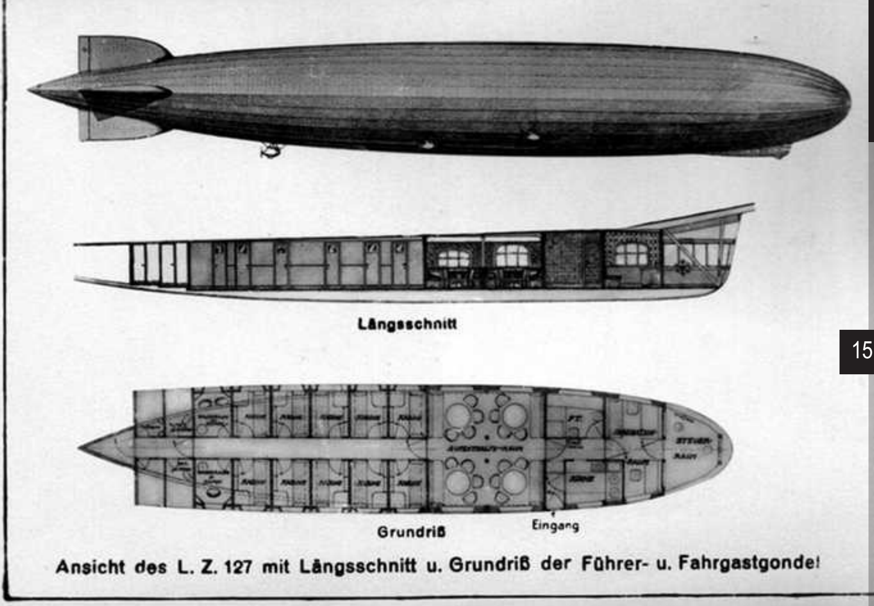

Image de Maria extraite de *Metropolis* de Fritz Lang, 1927

De Lakehurst à Friedrichshafen

Si les investigateurs se lèvent durant la première nuit passée en altitude, ils entendent, en réussissant un test d'*Écouter,* quelqu'un se déplacer dans le salon/salle à manger. S'ils vont voir ce qu'il se passe, ils surprennent Tim Owen qui, si on lui demande ce qu'il fait là, répond timidement qu'il veut « voir l'aube se lever sur Nantucket ».

Le premier jour

Lady Drummond-Hay réveille les investigateurs et les autres passagers, en leur disant qu'ils vont manquer le petit-déjeuner s'ils ne se lèvent pas maintenant. Tim Owen et Charles Rosendahl ne se montrent pas avant l'heure du déjeuner.

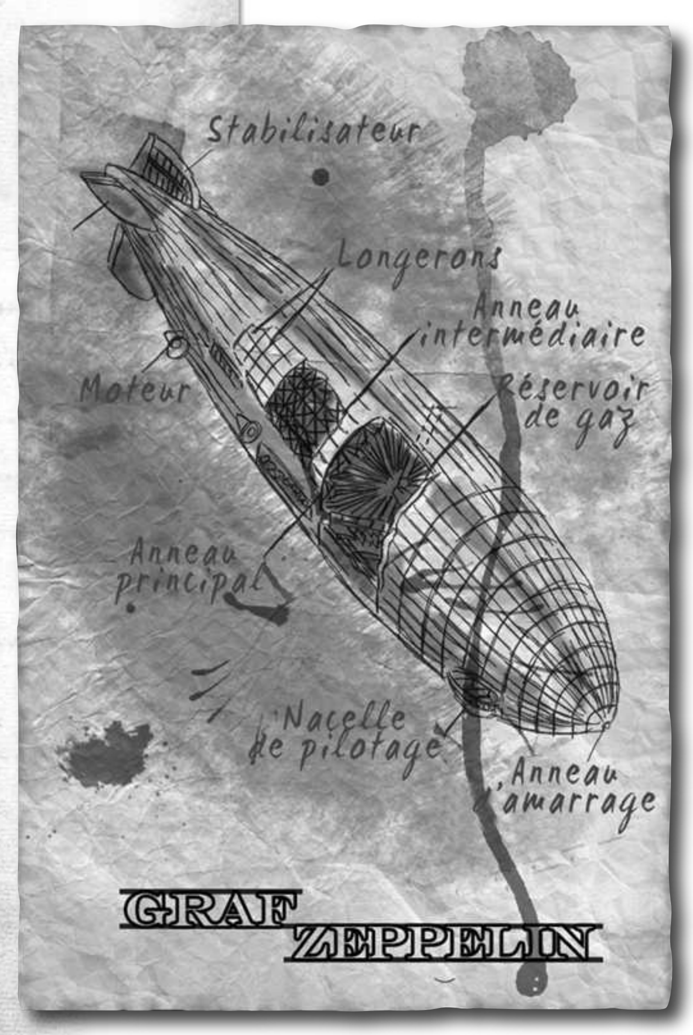




Intérieur du Graf Zeppelin

Elle insiste pour monter dans la superstructure après le petit-déjeuner. Sir Hubert Wilkins, au moins, l'accompagne.

Tout investigateur réussissant un test de *Trouver Objet Caché* au cours de la journée voit Landon Hughes disparaître du salon/salle à manger par la porte à l'avant. S'ils le suivent (test de *Discrétion*), ils le voient entrer dans la salle de la radio. S'ils *Écoutent* attentivement à la porte, ils l'entendent envoyer un télégramme. S'ils parviennent plus tard à *Baratiner* ou à *Persuader* l'opérateur radio, ils découvrent que c'était un ordre d'achat d'actions.



Si les investigateurs passent quelque temps à regarder par la fenêtre, ils aperçoivent deux paquebots, leurs passagers faisant des signes de la main en leur direction. En réussissant un test de *Connaissance* ou en posant la question à un membre de l'équipage, ils apprennent qu'il s'agit du *Rochambeau* et du *Roosevelt*.

Le deuxième jour

Le deuxième jour, le Graf Zeppelin rentre dans des nuages épais. L'équipage réduit l'altitude pour passer dessous, mais n'y parvient pas. Tout investigateur sujet au mal de l'air ou à la claustrophobie doit effectuer un test de *Santé Mentale* pour empêcher une crise de panique. S'il le rate, il faut alors le maîtriser (au moyen d'un test de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)* ou de *Psychanalyse* assorti d'une réussite spéciale), sinon il perd le contrôle de lui-même. Dans ce cas, il essaie de sauter par une fenêtre (avec un parachute, si quelqu'un a réussi à en introduire un discrètement à bord) avant que quiconque puisse l'arrêter.

Toute personne qui saute sans parachute meurt en heurtant l'eau ; si elle possède un parachute, faites effectuer à Hugo Eckener un test de *Piloter : dirigeable* (compétence à 85 %). S'il obtient une réussite spéciale, il arrive à manœuvrer le Graf Zeppelin suffisamment près de l'eau pour permettre de tirer l'investigateur et de le ramener à bord. S'il ne le peut pas, le dirigeable envoie par radio sa position à un opérateur radio situé en Amérique, qui la transmet à tous les navires se trouvant sur zone.

Faites effectuer au joueur un test de *Volonté* pour qu'il soit récupéré avant la nuit tombée par l'un des paquebots au-dessus desquels ils sont passés la veille. S'il rate ce test, demandez-lui par la suite chaque jour d'effectuer un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale pour être aperçu par un navire. S'il échoue de nouveau à ce test, demandez-lui de réaliser un test de *Survie* (s'il ne possède pas cette compétence, remplacez la tentative par des tests d'*Intuition* et de *Connaissance* assortis d'une réussite spéciale). Un échec signifie que l'investigateur doit commencer ses tests contre la suffocation (cf. *Livres de règles*, p. 149).

Si les investigateurs se sont faits des alliés des Profonds à Whitby, ils sont ramenés en Amérique et déposés sur un brise-lames où ils pourront se rendre à pied jusqu'à l'hôpital le plus proche.

Après un court moment à très basse altitude, le dirigeable remonte et toute crise de panique passe. L'aéronef traverse les nuages

toute la journée ; les passagers s'amusent à faire des ombres dessus avec leurs mains, en utilisant la lumière provenant des fenêtres du dirigeable.

Le troisième jour

Juste avant l'aube du troisième jour, toute personne réussissant un test d'*Écouter* se réveille en entendant quelqu'un courir dans le couloir. Si elle sort la tête par la porte, elle a juste le temps d'apercevoir quelqu'un s'engouffrant en pyjama dans le salon/salle à manger. Si les investigateurs suivent cette personne, ils entrent dans la cabine de pilotage complètement à l'avant de la nacelle. Là, ils voient von Wiegand, qui, en les entendant entrer, désigne les instruments et lance avec enthousiasme : « Regardez ! 169 km à l'heure. 169 ! » (les aviateurs allemands utilisent le système métrique, plutôt que le système impérial). L'équipage leur explique que cette vitesse est due à un vent arrière.

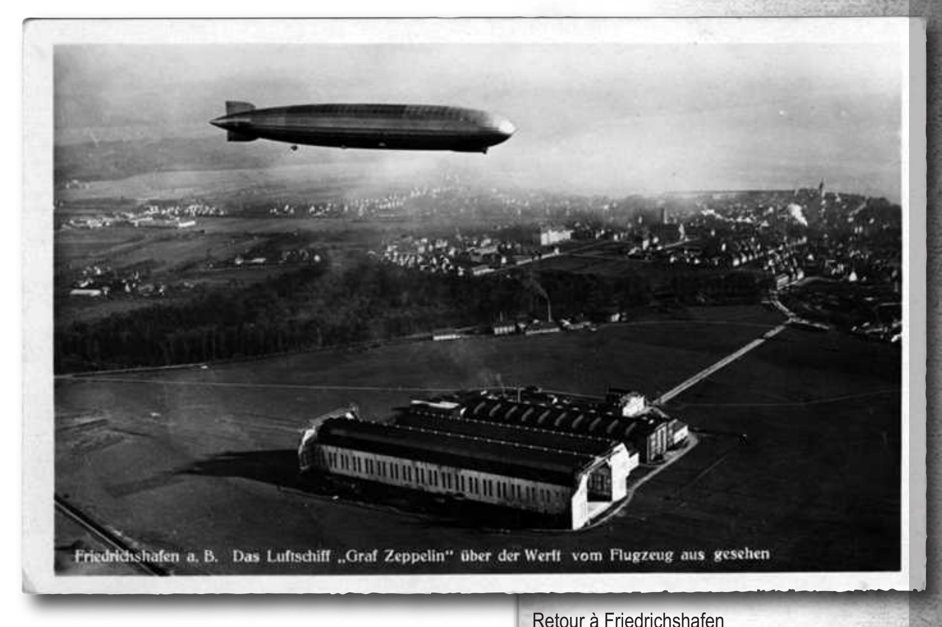
Plus tard, ils passent au-dessus des Sorlingues, puis de Paris, pour revenir enfin à Friedrichshafen le 10 août peu après midi, après avoir passé un total de 55 heures dans les airs. Une foule immense les accueille. Ils doivent alors quitter le dirigeable et revenir dans leur hôtel pour les cinq prochains jours.

De nouveau à Friedrichshafen

Le Porteur passe le temps de l'escale à jauger ses compagnons de voyage. S'il est parvenu à identifier l'un des investigateurs comme un ennemi, il observe les groupes qu'il fréquente. Il cherche, à la réception de l'hôtel, les moyens de découvrir les chambres des passagers et les recherche s'il lui semble pouvoir le faire sans risquer d'être vu.

Une fois de retour dans leurs chambres, si les investigateurs réussissent un test d'*Intuition*, ils se rendent compte qu'elles ont été fouillées, mais sans parvenir à deviner par qui. S'ils peuvent réussir un test de *Persuasion*, le concierge de l'hôtel leur dit que quelqu'un s'est renseigné sur les chambres des passagers, mais il peut seulement leur indiquer, au vu de son accent, qu'il était Américain. Il est peu probable qu'à ce stade le Porteur agisse de manière plus directe (cela pourrait retarder le vol), à moins que les investigateurs lui fournissent une occasion manifeste de le faire. Il n'effectue rien qui puisse diriger les soupçons sur lui.

D'ici à ce qu'ils repartent, il devrait être en mesure d'avoir défini qui sont certains, sinon la totalité, des investigateurs.



Retour à Friedrichshafen

Hugo Eckener leur rappelle que le black-out des nouvelles imposé par Hearst sera strictement appliqué pendant qu'ils sont au sol. Assurez-vous que toutes les tentatives faites par les investigateurs de le briser soient contrecarrées : quelqu'un faisant partie du groupe Hearst pourrait insister pour les accompagner s'ils sortent, tout bureau de télégraphe dans lequel ils se rendent nécessite une monnaie qu'ils ne posséderont pas, les téléphones s'avéreront être en panne, ils pourraient se retrouver par hasard observés, et ainsi de suite.

De Friedrichshafen au Japon

Le Graf Zeppelin part de Friedrichshafen pour la deuxième fois le 15 août à 04 h 35, avec à son bord vingt passagers et quarante et un membres d'équipage. À l'aube, Hikaru Maruyama se met à danser le charleston dans le salon/salle à manger pour célébrer l'instant. Il le fait seul, à moins que l'un des investigateurs ne se joigne à lui.

Le Graf Zeppelin



GRAF ZEPPELIN

Lakhurst

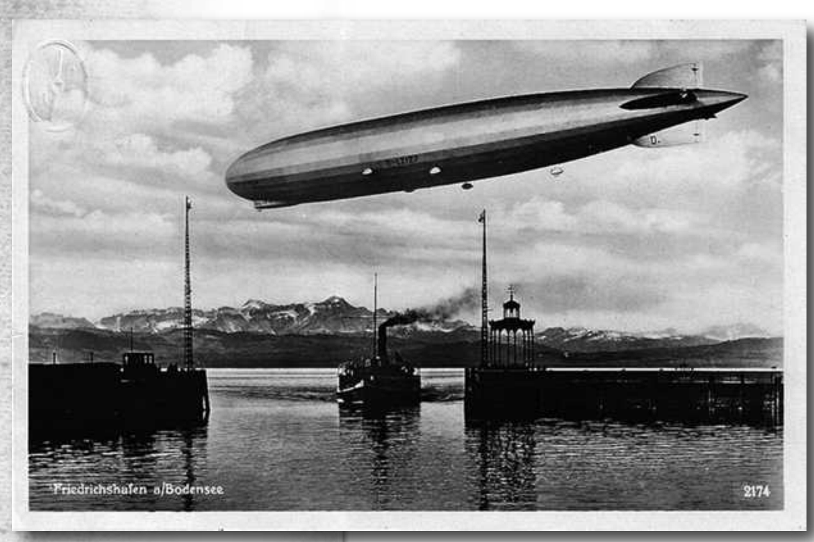
Los-Angeles

Historische Erste Weltreise des Luftschiffes „Graf
Landung in Friedrichshafen am 4. September 192

riedrichshafen

Tokio

eppelin" (L. Z. 127) in 20 Tagen



Départ vers le Japon

Si c'est le cas, l'investigateur en question doit réussir un test de *Métier : Danse contemporaine* ou d'une compétence similaire, ou au moins un test de *Connaissance* et d'*Agilité* -20 % pour ne pas se rendre ridicule. S'il échoue, il s'écrase sur une table, la casse et subit lui-même 1D3-1 points de dégâts.

Le premier jour

Les différents journalistes se déplacent dans tout l'aéronef, prenant des photographies et des notes. Si l'un des investigateurs observe, plusieurs de ces employés de Hearst se servent de la radio pour transmettre des articles, mais il est impossible de savoir de quoi il s'agit. Le Porteur n'utilise pas la salle de radio, afin d'éviter d'attirer l'attention. D'autres passagers écrivent des cartes postales ; si les investigateurs posent la question à l'équipage, il leur répond qu'il y aura bientôt une possibilité de les envoyer.

Autant que possible, le Graf Zeppelin vole à environ 300 mètres (1 000 pieds), afin de donner aux passagers un bon aperçu des caractéristiques du terrain. Toute personne regardant par la fenêtre et réussissant un test d'*Orientation* ou de *Connaissance* reconnaît le Danube et, plus tard, Berlin, lorsqu'ils passent au-dessus. Ils traversent la Prusse orientale avant de passer la frontière russe à 18 h. Après cela, le premier repas est servi, composé de saumon du Rhin, de selle de chevreuil, de fruits et de crème. Si les investigateurs s'aventurent dans la cabine de pilotage, ils ne voient devant eux que la forêt à perte de vue.

Le Graf Zeppelin passant au-dessus de Berlin





Le deuxième jour

Le 16 août, les passagers survolent Leningrad, l'ancienne Saint-Pétersbourg ou Petrograd (rebaptisée trois jours après la mort de Lénine en janvier 1924). Vers minuit, ils ont atteint les montagnes de l'Oural.

Le troisième jour

Le lendemain matin, les passagers se retrouvent au-dessus de vastes marécages s'étendant aussi loin que la vue peut porter, désolés et sans relief marqué. Tout investigateur agoraphobe ou dépressif doit réussir un test de *Santé Mentale* ou subir un malus -5 % à tous ses jets jusqu'à ce que le dirigeable atteigne le Japon. S'ils posent la question à un membre de l'équipage, ce dernier leur répond que la navigation est maintenant à l'estime, jusqu'à ce qu'ils atteignent une rivière ou un fleuve importants.

Le membre d'équipage a dit vrai : lorsque le dirigeable atteint le fleuve Ienisseï (test d'*Orientation* assorti d'une réussite spéciale pour le reconnaître, ou s'en enquérir auprès d'un membre d'équipage), il tourne en direction du Nord et le suit jusqu'à trouver un village permettant de faire le point. Cela s'avère être la petite ville de Verkhne Imbatskoye. Si les investigateurs regardent pas la fenêtre à ce moment-là, ils aperçoivent les habitants cloués sur place par la vue du dirigeable, ou s'enfermant à l'intérieur de leurs maisons. Les animaux fuient, en proie à la terreur ; un cheval tirant une charrette démolit deux maisons.

Cette nuit-là, la température extérieure devient terriblement froide. Les cabines ne sont pas chauffées et tout le monde est le lendemain matin chaudement habillé pour le petit déjeuner. Les investigateurs doivent faire de même et suivre les règles concernant le froid avec une intensité « Froid intense » (*Livre de règles*, p. 153).

Le quatrième jour

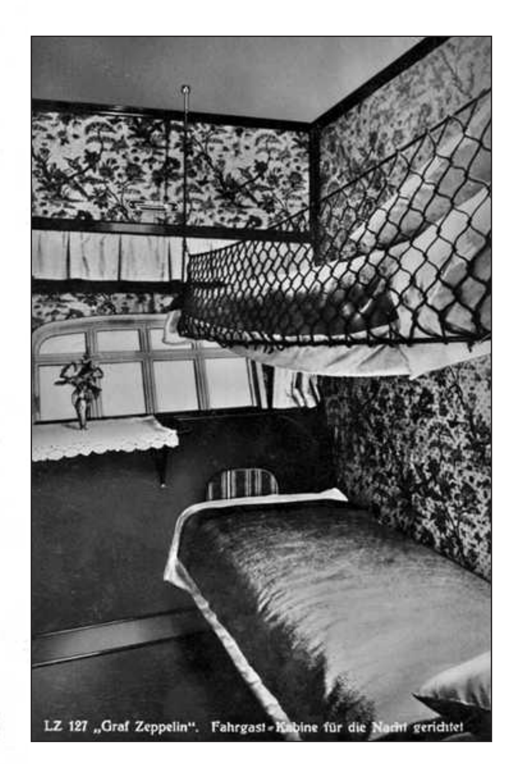
Assez tard ce jour-là, les passagers passent au-dessus de ce qui est probablement la ville la plus isolée du monde : Yakutsk en Sibérie.

Le dirigeable laisse tomber une gerbe de fleurs en hommage aux prisonniers de guerre allemands qui sont morts là-bas et un sac de courrier comprenant les cartes postales que les passagers ont rédigées.

Le dernier obstacle de cette étape est formé par les monts Stanovoï qui leur barrent la route en direction de la mer d'Okhotsk et du Japon. Le plan de vol initial d'Eckener est de les franchir en se dirigeant vers ce qu'il estime être un col de faible altitude. Cependant, à mesure que le dirigeable se rapproche, ceux qui scrutent à l'avant et réussissent un test d'*Intuition* se rendent compte que le col est beaucoup plus élevé que ce qu'Eckener pensait.

Alors qu'ils pénètrent dans le défilé, il devient vite évident qu'ils sont beaucoup trop bas. Pour s'en affranchir, l'équipage tente désespérément de gagner de l'altitude, en montant toujours plus haut, tandis que le sol se rapproche toujours davantage. Mais il leur faut finalement effectuer une ascension jusqu'à 6 000 pieds pour franchir le col, et même alors, seulement à peine ; les rochers de la montagne se dressent à 75 m environ de chaque côté, et à peine 45 m en dessous d'eux.

Toute personne sensible au mal de l'air, au mal aigu des montagnes, souffrant de claustrophobie ou de crises de panique doit réussir un test de *Santé Mentale* durant cette ascension pour éviter de perdre le contrôle d'elle-même. Si elle échoue et que personne n'est suffisamment proche pour arriver à la maîtriser (test de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)*), elle tente de quitter le dirigeable lorsque le sol est le plus rapproché.





Vol au-dessus de Leningrad
– Copyright GermanPostalHistory.com

Elle saisit une corde qui traînait fort à propos dans les parages, la fixe à une partie de la structure de l'aéronef, et glisse doucement vers le sol (test d'*Athlétisme*). Si la personne en question rate son test, elle se fige de peur au cours de la descente et doit être ramenée à l'intérieur du dirigeable, par l'intermédiaire d'un test en opposition de FOR contre FOR sur la Table de Résistance ; un maximum de deux personnes peuvent la tirer pour la remonter. Si le test en opposition échoue, la personne accrochée à la corde tombe et subit 2D6 points de dégâts – 1D6 si elle peut réussir un test de *Volonté* (atterrissage dans la neige molle). Sinon, elle peut utiliser un parachute, s'il en reste, avant que quiconque puisse l'arrêter.

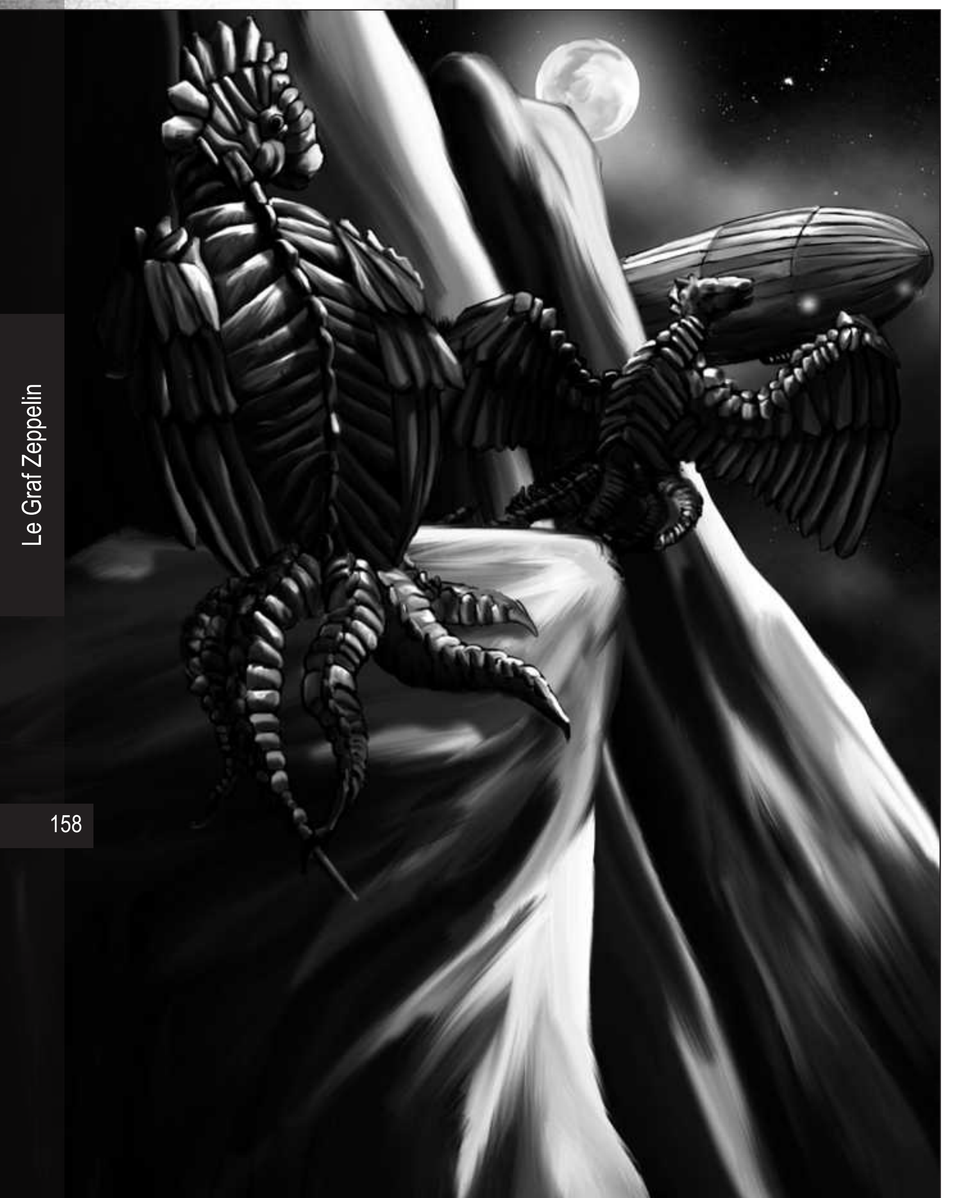
Les investigateurs regardant à ce moment-là par une fenêtre et réussissant un test de *Trouver Objet Caché* aperçoivent quelques créatures familières dans les rochers. Ce sont des Shantaks et, tandis que les investigateurs continuent à regarder, deux d'entre eux, invoqués par le Porteur, s'envolent des rochers et se dirigent vers l'aéronef. Ils y entrent en brisant les fenêtres du salon/salle à manger ou des cabines, le cas échéant, et essayent de tuer les investigateurs formellement identifiés par le Porteur. Il les a en effet déjà informés des personnes à cibler et de l'endroit où elles se trouvent. Les Shantaks se servent de leurs attaques de morsure, ou saisissent un investigateur pour l'emmener à l'extérieur du dirigeable et le lâcher. Les investigateurs peuvent résister à ce largage à l'aide d'un test de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)* pour tenir bon ; en cas de réussite, les Shantaks les déposent au sol en sécurité, car ils en sont très près. Sinon, demandez-leur d'effectuer un test de *Volonté* pour être suffisamment bas afin de ne pas subir plus que 1D6 points de dégâts (1D3 avec une réussite spéciale,

2D6 sur un échec). La créature ne les attaquera plus par la suite, car elle pense les avoir neutralisés efficacement en les abandonnant à leur triste sort.

Tout investigateur réussissant à atteindre le sol indemne (ou au moins en vie), par quelque moyen que ce soit, doit effectuer un test sous la compétence *Survie* appropriée (arctique ou similaire, car il se trouve à une altitude d'environ 1800 m, en Sibérie), jusqu'à ce que les secours arrivent, un mois plus tard, appelés par radio depuis le Graf Zeppelin. Ils doivent réussir le test pour chacun des 28 jours et, s'ils échouent, appliquer les règles concernant le froid, avec l'intensité « Glacial ». Ils devraient encore porter leurs vêtements adaptés au froid. S'ils essaient de sortir des montagnes, ils doivent réussir un test d'*Orientation* chaque jour et il leur faut 28 jours pour se mettre en sécurité.

Si leurs Points de Vie sont réduits à zéro avant qu'ils ne soient secourus (ou aient rejoint une ville), ils meurent bien évidemment. Le dirigeable n'est pas en mesure de les récupérer en raison du danger de collision avec les cimes et du risque d'être attaqué par les « créatures ».

Shantaks



Les Shantaks n'attaquent les investigateurs abandonnés que s'ils font quelque chose de menaçant, comme essayer de manger un jeune Shantak (ces rochers escarpés sont leurs sites de nidification). Si les investigateurs ont réussi à mémoriser le sort *Invoquer un Shantak* découvert dans la résidence d'Ashton Brown et réussissent un test de *Persuasion*, ils peuvent parvenir à convaincre l'un des Shantaks de les emmener à temps jusqu'au Japon pour remonter à bord du LZ 127 avant son départ. L'investigateur doit présenter un très bon argument au Shantak pour que ce dernier le fasse, car il n'y a pas de partie « Contrôler » au sort…

Les autres passagers rationalisent l'événement en disant que les créatures sont des espèces d'oiseaux inconnues ou, s'ils ont lu *Le Monde perdu* de Conan Doyle (publié en 1912), des ptérosaures ayant réussi à survivre dans cette chaîne de hautes montagnes isolée. Le Porteur passe tout l'incident des Shantaks dans sa cabine afin d'éviter d'être vu à lancer le sort. Tout investigateur demandant à effectuer un test de *Trouver Objet Caché* au moment de l'attaque, ou un test d'*Intuition* par la suite, peut déterminer qui était dans sa cabine et qui était visible lors de l'attaque, ce qui leur donnera un premier indice incontestable pour identifier le Porteur. Les passagers qui n'étaient pas dans leurs cabines et étaient visibles étaient : Karl H. vonWiegand, Robert Hartman, Hikaru Maruyama, Cody Lee, Evan Philips et William Thompson.

Une fois que le dirigeable est parvenu à traverser le col, les passagers restants aperçoivent bientôt la mer d'Okhotsk directement devant. Le dirigeable tourne vers le Sud et descend la côte en direction du Japon. Après avoir d'abord survolé les villes de Tokyo et de Yokohama, les passagers atterrissent à leur destination, la base navale de Kasumigaura, qui comporte également un hangar à dirigeables, dans la soirée du 19 août, devant une foule de 250 000 personnes. De là, ils sont conduits en voiture à leur logement à Tokyo.

Durant les quatre jours d'escale, c'est un incroyable accueil que les passagers connaissent, en plus des repas, des cadeaux et de beaucoup d'attention de la part de la presse, en particulier pour Eckener et l'équipe de Hearst. Par conséquent, les passagers du Graf Zeppelin apparaissent quotidiennement sur les photographies des journaux, quelque chose qui pourra se révéler plus tard à l'avantage des investigateurs.

Au bout des quatre jours, les investigateurs auront retrouvé tous leurs Points de Vie perdus à cause du froid. Cependant, comme il

fait maintenant très chaud, ils sont soumis jusqu'au redécollage aux règles concernant la chaleur (*Livre de Règles*, pp. 152-153).

Un fonctionnaire japonais insiste pour emmener les investigateurs faire une visite guidée personnelle autour des Shitamaki, les quartiers anciens et traditionnels de la ville tels que Kita-Senju, Tsukiji, Yanaka, Sendagi et Nezu. Ils passent devant des enchevêtrements de maisons traditionnelles en bois et de rues commerçantes. Ils y trouvent des artisanats de toutes sortes, ainsi que des marchés en plein air vendant de la nourriture locale et du poisson, des galettes de riz, du tofu, et des confiseries japonaises. Ils peuvent à leur aise faire les emplettes qu'ils veulent. Note plus pessimiste, ils voient aussi les ruines encore présentes du tremblement de terre de 1923 ayant détruit une grande partie des habitations. Toute personne achetant du poisson cru et en mangeant doit réussir un test de *Volonté* ou souffrir d'une intoxication alimentaire. Si le test est raté, l'intoxication frappe 4+1D4 heures plus tard et inflige un malus de -10 % à toutes les compétences durant les 1D10 prochains jours, -5 % s'ils réussissent un test d'*Endurance* -20 %.
Les investigateurs voyagent ensuite en pousse-pousse jusqu'à Asakusa, passent la porte de Kaminari et longent la grande allée commerçante Nakamise jusqu'au Senso-ji. Là, il leur est proposé une visite privée du temple Dempoin, célèbre pour son jardin traditionnel et normalement fermé au public. Ensuite, ils sont autorisés à flâner librement, peut-être en jouant les touristes dans la pagode à cinq étages, le sanctuaire d'Asakusa et, le plus important de tous, le temple Senso-ji lui-même, un ancien sanctuaire bouddhiste vieux de plus d'un millénaire.

Alors qu'ils se trouvent là, le Porteur essaye d'assassiner l'un des investigateurs dont l'identité est certaine. Il pense en effet que toute personne qui sera retrouvée morte ici sera supposée avoir été victime de la délinquance locale et aura donc peu de chances de retarder le départ du LZ 127. Le quartier est bondé et les investigateurs doivent effectuer chacun un test en opposition de FOR contre une FOR 20 sur la Table de Résis-tance pour parvenir à rester ensemble ; quiconque rate le test se retrouve séparé des autres. Un investigateur se retrouvant seul est visé par le Porteur qui, s'il a le choix, attaque celui qui a la plus mauvaise compétence en *Trouver Objet Caché*. Le Porteur est parfaitement dissimulé dans des vêtements japonais, ce qui empêche de le reconnaître. Le premier contact de l'investigateur avec l'attaque est un couteau plongé en travers de son chemin. Il doit alors effectuer un test de *Trouver Objet Caché*, une réussite lui donnant une chance d'esquiver (test d'*Athlétisme*) et d'éviter d'encaisser 1D3+1 points de dégâts.


Le Graf Zeppelin au Japon

Quel que soit le résultat, le Porteur ne tente que cette unique attaque, puis s'éloigne dans la foule avant que le personnage puisse immédiatement riposter. Si les investigateurs se mettent en tête de traquer l'assassin, mettez en place une poursuite avec le Porteur avec une portée « Proche ». Demandez chaque round à l'investigateur un test de *Trouver Objet Caché* et de FOR contre une FOR 20 sur la Table de Résistance pour arriver à garder l'assassin en vue et parvenir à le suivre à travers la foule pressante. Comme le Porteur choisit son itinéraire, il prend le chemin offrant une moindre résistance de ce point de vue et n'a pour sa part qu'à réussir des tests de FOR contre une FOR de 11 – ayant une FOR 21, il devrait être en mesure de semer ses poursuivants.

Si l'investigateur réussit à rattraper le Porteur, ce dernier utilise son arme de décharge électrique pour s'enfuir. Son visage reste couvert, peu importe ce qui se passe, car il est impératif à ce stade que les investigateurs ne découvrent pas son identité. Dès que le personnage rate l'un de ses tests de *Trouver Objet Caché*, le Porteur obtient plus de deux crans supplémentaires d'avance ou, au bout de cinq rounds, dites au joueur que sa proie a tourné à un coin. Au moment où l'investigateur emprunte lui-même le tournant et comble la distance, le Porteur a entre-temps donné le déguisement, qui était porté par-dessus ses vêtements ordinaires, à un mendiant assis sous ses yeux. Demandez à l'investigateur d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché* afin de relancer la poursuite. S'il le réussit, il aperçoit le mendiant, désormais vêtu du déguisement du Porteur, se sauver dans la foule. S'il le suit, mettez en place une nouvelle poursuite. Le mendiant tente de semer son poursuivant, car il ne veut pas que quelqu'un s'empare de ses nouveaux habits. Comme il n'a qu'une FOR de 9, le joueur le rattrape donc sans doute assez rapidement.



Le mendiant ne parle que le japonais et, même si les investigateurs connaissent cette langue, il peut seulement leur indiquer que l'étranger était un occidental et que c'était un homme. S'ils lui montrent une photographie tirée d'un journal avec tous les passagers dessus, il dit d'abord « hai ! » (oui), sans désigner spécifiquement une personne. Si on lui demande à laquelle il pense, il indique d'abord Hikaru Maruyama, en disant : « pas lui ». Si on continue à l'interroger, il indique les autres et dit : « oui, un de ceux-là », c'est-à-dire n'importe lequel des autres. Un test de *Psychologie* réussi montre que c'est tout ce qu'il sait. Comme le Porteur a pris soin d'empêcher le mendiant de voir clairement son visage, il ne peut de toute façon pas leur dire qui il était, quand bien même il s'est trouvé en face de lui.

Si les investigateurs sentent qu'il y a anguille sous roche et ne pourchassent pas le mendiant, demandez-leur d'effectuer un nouveau test de *Trouver Objet Caché*. Sur une réussite, ils se rendent compte que l'assassin a disparu dans la foule.

En cas d'échec, ils passent 1D6x5 minutes infructueuses à le chercher.

Du Japon à Los Angeles

Le Graf Zeppelin décolle à nouveau le 23 août et survole le Pacifique vers sa prochaine escale, Los Angeles. Toute personne souffrant d'une intoxication alimentaire constate qu'elle est aggravée par le mouvement du dirigeable et doit réussir un test d'*Endurance* -10 % ou garder ses compétences réduites jusqu'à l'atterrissage en Amérique.

La mauvaise visibilité durant l'essentiel du voyage laisse peu à faire aux investigateurs, hormis examiner leurs indices.

Une pile de journaux couvrant les quatre derniers jours a été emportée à bord, décrivant chaque détail de l'escale au Japon. Si les investigateurs parcourent ces journaux (avec un test d'*Intuition* si nécessaire) et réussissent un test de *Trouver Objet Caché*, ils trouvent la photographie de certains des passagers prise de l'autre côté de la ville au moment de la tentative d'assassinat, ce qui leur permet d'éliminer de nouveaux suspects. Les passagers sur la photo sont : George Wilkins, Lady Grace Drummond-Hay, Charles E. Rosendahl, Nicholas Jackson, Joshua Gray et Tim Owen.

Une élimination supplémentaire, si nécessaire, peut voir la pile de journaux disparaître par la fenêtre (encore ouverte) et la liste des passagers qui pourraient ou non être responsables.

En tout état de cause, les investigateurs n'auront pas autant de temps qu'ils le pensent, car le dirigeable prend un vent arrière considérable qui le conduit vers la rive ouest des États-Unis en un total de 67 heures. Ils ont gagné une journée en traversant la ligne de changement de date, et traversent le Golden Gate Bridge à San Francisco le 25 août. En regardant par la fenêtre, les investigateurs aperçoivent un avion de l'armée de l'air les escorter. Le Graf Zeppelin descend alors la côte pour arriver à Mines Field, Los Angeles, à 5 h 00 du matin, après une durée de trajet totale de 79 heures et 3 minutes.

Dans les paragraphes suivants, les passagers sont numérotés pour faciliter la consultation et le remplacement si nécessaire des adorateurs par des passagers, en commençant par le dernier et en remontant ensuite – à savoir remplacer le numéro 19 en premier, le 18 en second, et ainsi de suite. Attention à ne pas remplacer Ryan Baker (13) !

Les occasions pour éliminer les suspects et les passagers concernés peuvent être résumées comme suit :

1. L'attaque des Shantaks – Ceux qui ne se trouvent pas dans leurs cabines : 1, 4, 7, 10, 14, 17.

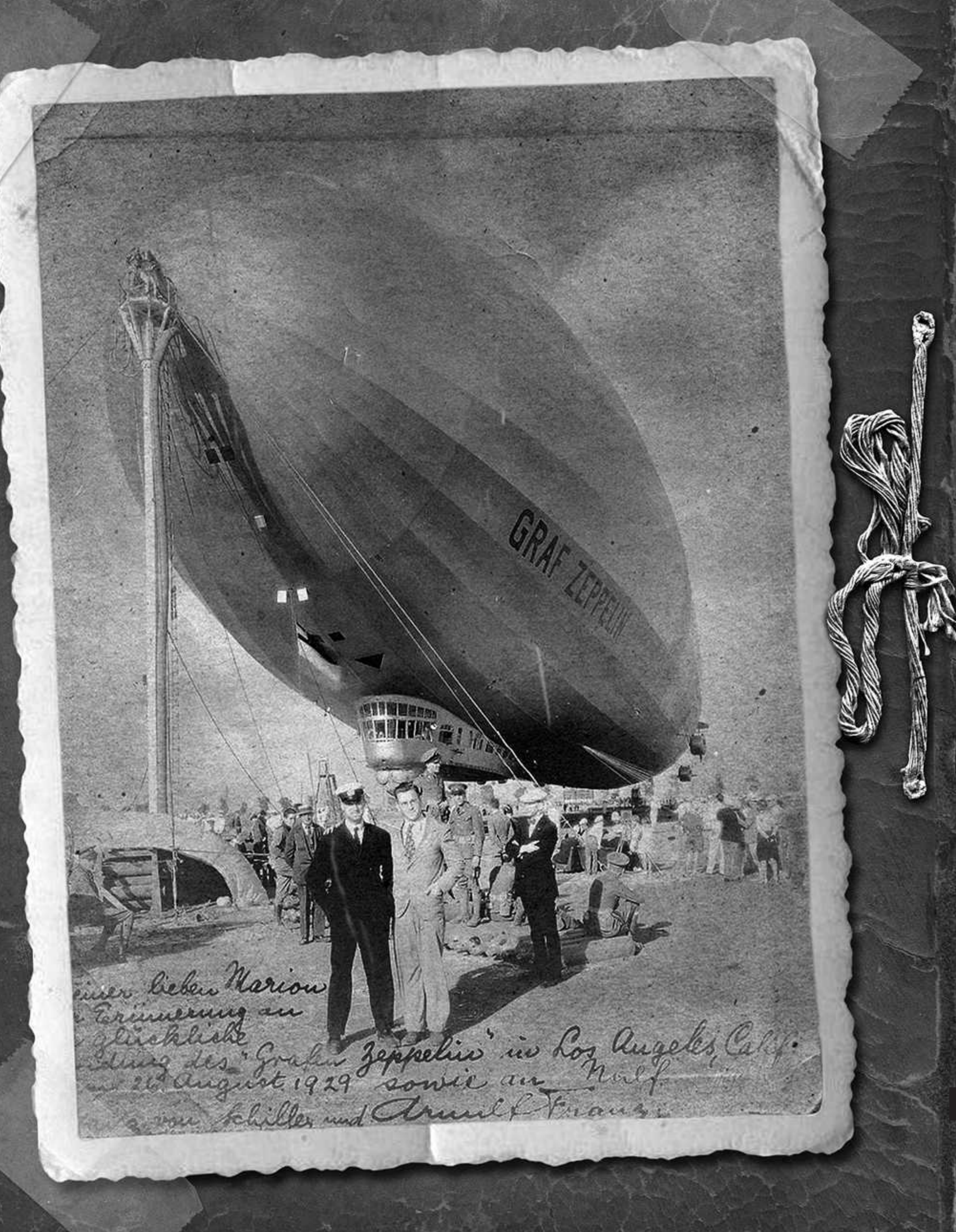
2. L'attaque de Tokyo – Ceux qui figurent sur la photo de l'autre côté de la ville : 2, 3, 5, 11, 15, 18.

3. Le bar clandestin (voir scénario suivant) – Ceux qui ne partent pas avec le Porteur : 6, 8, 9, 12, 16, 19.

Dans ce cas, la liste des noms présentée aux joueurs est celle de ceux qui sont partis, y compris Ryan Baker. Comme il devrait être leur dernier suspect, cela le distingue clairement.



La dernière étape ...





Scénario 10

La dernière étape

Par Colin Hart

Si les investigateurs n'ont toujours pas réussi à identifier le Porteur, il leur reste Los Angeles, ses vitrines et ses bas-fonds…

En quelques mots…

Nous sommes à la fin de la campagne, là où tout va se jouer. Les investigateurs vont essayer de faire échouer le projet Parasoleil, tandis que le Porteur va tout faire pour les mettre hors d'état de nuire, en les faisant par exemple devenir victimes d'une descente dans un bar clandestin – à l'époque de la Prohibition.

A l'affiche

Toujours les mêmes personnages : les investigateurs et les passagers du Graf Zeppelin… mais il y a parmi ces derniers le Porteur.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont tout simplement à Los Angeles pour la dernière escale avant le retour à Lakehurst. Et les deux camps devraient profiter de l'occasion…

Enjeux et récompenses

- **Terminer d'identifier le Porteur** si ce n'est déjà fait.
- **Faire échouer le projet Parasoleil.**



Ambiance

Entre les studios d'Hollywood et un bar clandestin permettant de boire quelque alcool, l'escale du Graf Zeppelin à Los Angeles est divertissante, mais peut s'avérer plus problématique que les investigateurs pourraient le penser. Il est destiné à fournir un type de défi différent pour les joueurs et constitue pour eux leur dernière chance d'éliminer les suspects et de découvrir le Porteur.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	**horreur lovecraftienne**
Durée estimée	◔◔◔◔
Difficulté	chevronné
Nombre de joueurs	de 🚹🚹🚹 à 🚹🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	tous types
Époque	années 1920



Arrivée à Los Angeles

Les événements

Les passagers ont encore quatre jours à passer à terre avant que le dirigeable ne reparte pour sa dernière étape. Pendant ce temps, le Porteur tente de faire arrêter les investigateurs afin de les empêcher de terminer leur voyage. À cette fin, il s'arrange pour qu'ils le suivent, en prenant des dispositions pour achever le voyage par chemin de fer d'une manière qu'ils sont tenus de remarquer. Puis, le dernier soir, il se rend dans un bar clandestin avec les suspects restants et, si les investigateurs les y suivent, il s'arrange pour qu'il y ait une descente de police – rappelez-vous que la Prohibition est toujours en vigueur en Amérique.

Au moment où les passagers réintègrent le dirigeable – s'ils le font –, tout cela devrait avoir fourni aux investigateurs les derniers renseignements dont ils ont besoin pour découvrir qui est le Porteur. Ils doivent ensuite décider de ce qu'ils vont faire à son sujet.

La situation

Tous les passagers ont des chambres réservées dans un hôtel de Los Angeles. Le premier jour, une visite de la ville leur est proposée, dont une virée sur Broadway, ainsi qu'un spectacle en soirée. Les investigateurs ont plusieurs options pour les trois jours restants.

Ils peuvent se rendre dans un studio d'Hollywood tels que ceux de la Warner Bros, de la MGM, de Walt Disney, ou de la Paramount. Ils peuvent jouer les touristes à Chinatown ou passer une soirée à écouter un concert de musique classique à l'Hollywood Bowl, en admirant la nouvelle coque achevée juste à temps pour cette saison.

Il leur est presque *obligatoire* d'inclure le célèbre panneau qui, à cette époque, indique encore : « HOLLYWOODLAND » et fait clignoter en alternance dans la nuit « HOLLY », « WOOD », « LAND ».

Il n'est cependant pas nécessaire de passer trop de temps sur ces distractions, car les investigateurs vont rapidement avoir des choses plus importantes pour les… divertir.

Le deuxième jour au matin, demandez à chaque investigateur d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché* au moment où ils passent devant la réception dans le hall de l'hôtel. S'ils le réussissent, ils voient, posés sur le comptoir, les horaires de la ligne de chemin de fer trans-continentale, accompagnés d'une note manuscrite scotchée dessus indiquant : « les tarifs comme demandé ». Le Porteur a effectivement effectué cette demande et a dit au réceptionniste de simplement laisser le document à la réception afin qu'il puisse le récupérer plus tard. Si les investigateurs tentent de découvrir qui a fait cette requête, ils doivent réussir un test de *Pers-*



La dernière étape : Hollywoodland



uasion auprès du gérant, Ernest Cranmer, afin de l'amener à parler – c'est un hôtel de bonne réputation et il croit en la confidentialité en ce qui concerne ses clients. S'ils y parviennent, il peut seulement leur dire que c'était l'un des passagers, que le réceptionniste concerné vient de partir en vacances et qu'il ne sera joignable qu'à son retour, la semaine prochaine. Le Porteur l'a précisément choisi pour cette raison, après l'avoir entendu la veille discuter avec un autre membre du personnel.

Le lendemain, demandez aux investigateurs d'effectuer un nouveau test de *Trouver Objet Caché*, cette fois-ci pour voir un billet de chemin de fer dans le porte-lettres fixé sur le mur. Il n'est pas nominatif et est daté du 28 août, pour un train partant à 23 h 55. Un test d'*Intuition* réussi rappelle aux joueurs que le dirigeable part le matin du 29. Un autre test de *Persuasion* effectué auprès d'Ernest Cranmer révèle qu'il a été envoyé ici directement de la gare.

Si les investigateurs appellent le guichet délivrant les billets depuis l'hôtel, ils peuvent apprendre les temps de trajet et autres détails sur le train lui-même (un test d'*Intuition* montre que le trajet permettra que le voyage soit bouclé en 28 jours), mais personne ne leur parlera au téléphone des passagers pris individuellement : s'ils souhaitent se renseigner davantage, ils doivent se rendre à la gare.

Si les investigateurs le demandent, l'hôtel appelle pour eux un taxi ; sinon, il leur faut effectuer une marche d'une demi-heure.

À la gare, les investigateurs doivent réussir un test de *Persuasion* auprès du guichetier (qui ne sait pas qui a acheté le billet), et un autre auprès du chef de gare lorsqu'il arrive. Si les investigateurs parviennent à trouver une bonne excuse pour poser la question, ce dernier leur répond que la personne qui a acheté le billet est un passager du Graf Zeppelin. Elle a dit qu'il était essentiel pour elle d'arriver sur la côte Est en un certain laps de temps et a demandé que le billet soit envoyé à l'hôtel, mais sans donner son nom. Non, il ne la reconnaîtrait pas s'il la revoyait. Si les investigateurs installent une surveillance dans le hall d'entrée, ils voient Hikaru Maruyama prendre le billet relativement tôt la dernière soirée. Les investigateurs devraient pourtant déjà avoir éliminé Maruyama parmi les suspects. S'il est questionné, l'homme répond que le réceptionniste – « Graham Lloyd, comme il a dit qu'il s'appelait » – a demandé s'il voudrait bien le donner ce soir à l'un des passagers à leur « destination ».

Non, l'homme n'a pas donné à Maruyama le nom de ce passager. Il a seulement dit qu'il lui demanderait le billet quand il arriverait sur place. Il n'a finalement accepté de l'aider que parce que le réceptionniste semblait un peu inquiet pour son travail. Maruyama refuse toutes les propositions pour qu'ils le prennent à sa place et devient méfiant et soupçonneux si les investigateurs insistent – après tout, la fameuse « destination » est illégale. S'ils posent des questions au sujet de Graham Lloyd, le gérant leur répond qu'il est parti en congés, mais qu'il sera de retour demain après-midi. S'ils le demandent, l'hôtel ne donne pas les adresses de leur personnel pour quelque raison que ce soit.

Par ailleurs, si des investigateurs sont laissés en arrière quand le Graf Zeppelin part et peuvent réussir un test de *Persuasion,* Lloyd leur dit alors que c'est Ryan Baker qui avait fait cette demande, et que ce dernier lui avait demandé de ne pas révéler à Hikaru son nom par « égard ». C'était peu de temps avant qu'il ne quitte son service ; il est certain que Baker a fait cela de manière délibérée, car il avait traîné par intermittence toute la journée dans le hall.

Bien qu'il soit parfaitement possible pour le Porteur de terminer le voyage par chemin de fer dans le temps imparti, il ne se servira du billet qu'en cas d'urgence. Ce billet n'est en fait qu'un moyen pour arriver à ce que les investigateurs le suivent jusqu'au bar clandestin. Et il a également soudoyé un troisième réceptionniste pour l'avertir si quelqu'un avait posé des questions, à lui ou au gérant, à propos des horaires ou du billet, afin de l'aider à identifier formellement les investigateurs.

Plus tard dans la soirée, un groupe de passagers se rassemble dans le hall de l'hôtel, prêt à partir en ville : Robert Hall, William Thompson, Joshua Gray, Ryan Baker, Ben Wood, Jim Mason, GebhardHirsch, Nicholas Jackson, Justin Webb, Hikaru Maruyama, Landon Hughes, Evan Philips et Tim

Owen. Cette liste inclut le Porteur et les suspects restants. Ils sont très discrets au sujet de leur destination ; si on le leur demande, ils suggèrent aux investigateurs de les accompagner « s'ils veulent vraiment savoir ».

Ces derniers seraient bien avisés de le faire, parce que si ce n'est pas le cas, le Porteur se servira du billet de train et, dans ce cas, ils vont presque droit vers un échec, à moins que l'un d'eux ne surveille la gare, auquel cas il revient juste au bar clandestin et il n'y a aucune attaque.

Quelle que soit l'action que les investigateurs choisissent d'entreprendre, le Porteur retarde subrepticement le départ du groupe jusqu'à ce qu'au moins l'un des investigateurs qu'il a formellement identifié les ait rejoints, ou s'il est convaincu qu'ils sont en train de le suivre, ou ne le feront de toute évidence jamais.

Le groupe se rend en fait au Club Double-Deuces, un bar clandestin. Une fois à destination, la plupart commandent des boissons et s'assoient à différentes tables. Les musiciens jouent des airs de danse et un chanteur interprète un ou deux standards. Le club est très calme, les passagers du dirigeable sont les seuls clients présents. Durant le spectacle, le Porteur se sert du téléphone au bar pour alerter la police au sujet du club. Dès qu'il raccroche, il s'en va, accompagné d'autres passagers pour noyer sa responsabilité. Environ 10 minutes après le départ du Porteur, les policiers arrivent.

La police de Los Angeles a une grande expérience concernant les descentes dans les bars clandestins. Les agents entrent en trombe et simultanément par les portes avant et arrière, dans une attaque bien coordonnée.

Demandez à chaque investigateur d'effectuer des tests d'*Écouter*, puis d'*Intuition,* pour réaliser ce qui se passe et réagir à temps ; s'ils réussissent les deux tests, demandez aux joueurs concernés où ils veulent aller. Il n'y a que deux sorties de secours : la fenêtre des toilettes ou l'itinéraire de fuite du patron qui passe par une trappe située dans le plafond du bureau.

À moins que les investigateurs choisissent l'un de ces deux endroits, ils tombent tête la première sur la police et sont immédiatement faits prisonniers, tout comme les investigateurs n'ayant pas réussi les deux tests. S'ils tentent de résister, plusieurs armes sont pointées sur eux à bout portant et la police tire s'ils n'avancent pas doucement. Les policiers portent tous des revolvers calibre .38 avec 40 % de score dans la compétence appropriée.



S'échapper

Si les investigateurs choisissent d'emprunter l'une des deux voies citées pour s'échapper, demandez-leur d'abord d'effectuer un test d'*Agilité* pour éviter d'être immédiatement capturés.

Si les investigateurs se dirigent vers les toilettes, ils ont quatre rounds pour agir avant l'entrée fracassante de la police. La fenêtre est ouverte ; en passant la tête, ils aperçoivent une gouttière.

Demandez-leur d'effectuer un test d'*Intuition* pour saisir les données de la situation, ce qui prend un round. Un test d'*Athlétisme* les voit arriver au sol en toute sécurité ; s'ils le ratent, ils ne subissent que 1D6 points de dégâts, car ils ne tombent finalement pas de si haut. Si la police est déjà entrée dans la pièce, l'investigateur doit alors effectuer un test en opposition de FOR contre la FOR 16 sur la Table de Résistance afin de résister aux policiers qui tentent de le tirer en arrière.

Si les investigateurs se dirigent vers le bureau, demandez-leur d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché* pour apercevoir la trappe maquillée en une dalle de plafond mobile. Ils doivent cependant monter sur le bureau pour l'atteindre. La tirer ou la pousser fait glisser une échelle vers le bas, comme pour les greniers, de sorte qu'ils n'ont pas besoin d'effectuer de test d'*Athlétisme* pour monter. Ils ont un temps assez important – au moins

une douzaine de rounds –, car la police pense que tous ceux qui entrent dans le bureau y resteront piégés. Demandez tout de même aux investigateurs, afin de leur donner un sentiment d'urgence, d'effectuer périodiquement des tests d'*Écouter* pour entendre la police à l'extérieur parler de fouiller le bureau. Une fois qu'ils sont en sécurité à l'extérieur du bar clandestin, demandez aux investigateurs d'effectuer des tests de *Discrétion*. À condition qu'ils n'obtiennent pas un résultat de 96-00, ils parviennent à s'échapper, car les policiers sont entièrement occupés à arrêter ceux qu'ils trouvent à l'intérieur. Et, si un investigateur rate son test, ils peuvent toujours tenter de *Persuader* l'agent sur lequel ils sont tombés qu'ils ne sont pas concernés ; sinon, ils sont arrêtés. S'ils tentent de s'enfuir, l'agent est tout à fait capable de tirer deux coups de feu en leur direction, mais ne les poursuivra pas davantage, car il est trop paresseux et il y a déjà plein d'arrestations à effectuer sans risquer des tirs de représailles.

Une expérience frappante

Les personnes arrêtées sont enfermées pour la nuit dans une cellule, pour être inculpées le lendemain matin. En théorie, elles ne seront pas libérées jusqu'au départ du Graf Zeppelin le lendemain, mais la partie n'est pas terminée pour autant. Nous sommes à une époque de corruption généralisée et il suffit à un investigateur de réussir un test de *Crédit*, à condition de posséder la compétence à 75 % ou plus, pour que lui et toute autre personne de son choix soient immédiatement libérés, sans charges retenues contre eux. Ils peuvent le faire au moment où cela leur vient à l'esprit, à partir de l'attaque du bar clandestin. L'officier en charge exige néanmoins un pot de vin de 50 $ par personne – en espèces, bien entendu. S'ils ne pensent pas d'eux-mêmes à cette solution, les flics y font une allusion discrète. Si les investigateurs pensent à contacter Hugo Eckener à Mines Fields en utilisant l'unique appel téléphonique autorisé, une intervention de Hearst les fait sortir de prison à temps pour attraper le Graf Zeppelin avant son départ. Une fois qu'il a quitté le bar clandestin, le Porteur sème les autres passagers et se rend directement à l'aérodrome, où il se cache jusqu'à ce qu'il soit temps d'embarquer. Cela lui assure de se trouver sur le Graf Zeppelin avant les investigateurs.

Salle de contrôle



Conséquences

Toute personne ne se montrant pas pour embarquer sur cette dernière étape est laissée derrière. La météo est bonne et ils sont, pour Hugo Eckener, trop près du but pour se permettre le moindre retard. Si cela arrive à certains investigateurs, ils peuvent terminer le trajet en train, mais ils ne sauront alors pas ce qui se passe à bord et auront du mal à arrêter le dirigeable. S'ils sont au désespoir ou s'ils sont tous restés derrière, ils peuvent louer un avion et lâcher quelque chose sur le dirigeable, comme une grenade. Ironie du sort, cela fonctionnera très bien et ne nécessitera de réussir qu'un test de *Piloter* pour trouver et viser le Graf Zeppelin. Cela leur donnera également une chance minime d'être arrêtés, car il est peu probable qu'il y ait alors des survivants.

Dans tous les cas, le bar clandestin devrait permettre aux investigateurs de terminer l'identification du Porteur. Si l'un d'entre eux réussit un test de *Trouver Objet Caché* dans le bar, dites-lui maintenant qu'il a remarqué, avant l'arrivée de la police, un groupe de passagers partir en douce. Un test d'*Intuition*, si nécessaire, lui permet de se rendre compte que c'est, presque sans nul doute, l'une de ces personnes qui a appelé la police, et donc que l'un d'entre eux est certainement le Porteur. Les investigateurs peuvent également se souvenir de leurs noms : William Thompson, Joshua Gray, Ryan Baker, Nicholas Jackson, Hikaru Maruyama, Evan Philips et Tim Owen. S'ils les comparent avec la liste de suspects qui leur restent, ils devraient être en mesure d'isoler Ryan Baker comme le seul candidat possible. S'ils sont toujours indécis, permettez-leur de se souvenir des noms des personnes restées dans le bar clandestin. Ceux qui n'y sont pas allés ne sauront pas qui est le Porteur, à moins que l'un des autres ne soit revenu ou qu'ils pensent à envoyer un télégramme au dirigeable.

Maintenant, les investigateurs doivent décider de ce qu'ils vont faire au sujet du Porteur et du Parasoleil. Le Graf Zeppelin quitte Mines Field à 09 h 30 le 29 août, ne leur laissant plus que 52 heures avant leur arrivée, de retour à Lakehurst. Après, il sera trop tard.

La stratégie du Porteur

Les actions du Porteur au cours des 48 premières heures dépendent de celles des investigateurs.

Ne rien faire

Si les investigateurs ne font rien de menaçant, le Porteur attend jusqu'à la dernière nuit, puis tente de les assassiner. Il ne se soucie pas d'être appréhendé, à partir du moment où lui et le Parasoleil reviennent à Lakehurst. Le Parasoleil lui-même continuera à fonctionner même après que le Porteur a été mis hors service.

La dernière nuit, le Porteur invoque un Vampire stellaire dans les premières heures et l'envoie dans les différentes pièces assassiner les investigateurs. Si l'opération échoue, le lendemain (avec quatre heures devant lui), il invoque deux Shantaks pour réaliser la même chose. Si cela ne réussit pas non plus, il se réfugie dans la superstructure en faisant un trou dans le toit de sa cabine afin de pouvoir y accéder si nécessaire. Il emporte avec lui la plante Xiclotlienne en pot et tente de s'en servir pour barrer le chemin aux investigateurs. Il prend un pistolet, mais ne l'utilise que dans les cas extrêmes, car il a peur de mettre le feu au dirigeable (ce qui n'est pas aussi facile qu'il y paraît : un coup de pistolet ne met le feu au Graf Zeppelin que sur un résultat de 96-00). Si cela ne les arrête pas encore, il essaie de les amener à le suivre à l'extérieur du dirigeable – il y a des trappes dans la surface supérieure accessibles par de longues échelles. Une fois là, il tente de les maîtriser (test de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)*) et de s'en débarrasser ; s'il y parvient, demandez aux investigateurs de réussir un test d'*Athlétisme* ou d'*Agilité* -20 % pour stopper leur chute mortelle. S'il y a des adorateurs à bord et que le Porteur sait qui ils sont, il les recrute – leur aide sera particulièrement efficace si les joueurs ne les ont pas encore découverts. Leurs Shans résidents les convainquent de se sacrifier pour la cause, par exemple en maîtrisant un investigateur (test de *Corps à corps : arts martiaux (lutte)*) et en sautant d'une fenêtre, à condition qu'ils ratent auparavant un test de *Volonté* -20 % – qui représente leur instinct de survie. Leurs actions sont coordonnées par le Porteur, lui et eux utilisant toutes les armes qu'ils peuvent trouver.

Essayer de tuer le Porteur

Le Porteur reste à l'endroit où il y a le maximum de passagers non-investigateurs. Il n'occupe sa cabine que lorsqu'il lance des sorts ou la nuit – et même alors, seulement s'il n'y a aucun passager dans la salle à manger (demandez aux investigateurs d'effectuer un test de *Volonté* si c'est ce qu'ils veulent). Comme le Porteur n'a pas besoin de dormir, il est éveillé et en alerte durant la totalité des 52 heures. Par conséquent, il réussit automatiquement ses tests d'*Écouter* vis-à-vis de toute personne qui se déplace dans le couloir et s'assoit afin que quiconque entre dans sa cabine doive passer la tête par la porte pour l'apercevoir. Il tire sans aucune hésitation dès qu'il est certain qu'il s'agit de l'un des investigateurs.

Une fois que les investigateurs ont tenté de tuer le Porteur au moins une fois, il essaye de leur rendre la pareille.

Détruire le Graf Zeppelin

Si les investigateurs semblent résolus à employer le sabotage, le Porteur va jusqu'à la limite de ses forces pour les arrêter. Il alerte l'équipage et les passagers, puis tente une action directe en utilisant les méthodes déjà décrites : invocation de Shantaks (ou d'un Vampire stellaire la dernière nuit), utilisation du Xiclotlien en le plaçant à un endroit stratégique, recrutement de passagers adorateurs pour l'aider, etc.

Quelle que soit la décision prise par les investigateurs, il y a 20 % de chances qu'ils soient remarqués par un membre de l'équipage pour chaque action effectuée durant la journée et 10 % la nuit (une action comprend des choses telles que grimper à une échelle dans la superstructure, ouvrir une trappe donnant sur le dessus du dirigeable ou essayer d'allumer un chiffon). Pour les excursions dans la partie avant de la nacelle, un test de *Volonté*



chaque fois qu'ils entrent dans une pièce est nécessaire pour qu'elle soit abandonnée, à l'exception de la cabine de commande elle-même, occupée par quelqu'un à tout moment.

Mettre le feu au dirigeable

Si tout ce qui précède échoue, les investigateurs n'auront plus d'autre choix que de détruire le Graf Zeppelin. Mettre le feu à un grand sac d'hydrogène enduit (comme il s'avère) de propergol peut ne pas sembler trop difficile, mais il reste néanmoins quelques problèmes. Seul le revêtement extérieur et les sacs contenant le gaz sont eux-mêmes inflammables de manière fiable. Verser un liquide inflammable sur un sac de gaz et l'allumer est suffisant, mais est presque sûr d'attirer l'attention (test de *Volonté* -20 %), surtout la nuit (test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale). Ces tests sont en plus des chances normales d'être vus.

Les investigateurs peuvent confectionner une bombe incendiaire au moyen de leur compétence de *Sciences formelles : chimie*, ou un igniteur électrique avec *Métier : électricité*. Placer la bombe ou l'igniteur est une action qui peut être remarquée par l'équipage. Il faut réussir un test de *Volonté* -20 % pour placer l'appareil et régler correctement la minuterie (s'il y en a une). Sur une maladresse, l'appareil explose au visage de l'investigateur (cependant, un nouveau test de *Volonté* signifie que le gaz s'enflamme malgré tout comme prévu).

Découper un trou dans un sac et mettre le feu au gaz qui en sort serait plus discret, mais nécessite de réussir un test de *Volonté* afin d'éviter que ce dernier, en sortant précipitamment, n'éteigne la flamme ou ne sature la zone en l'empêchant ainsi d'exploser (l'hydrogène explose en effet à des concentrations comprises entre 4 % et 75 %). Bien qu'enflammer l'hydrogène garantisse la destruction du dirigeable, si l'investigateur l'allume manuellement, le gaz explose en lui infligeant 4D6 points de dégâts, plus 1D6+2 points supplémentaires par round, car il se retrouve enflammé. Ceux qui se tiennent à l'écart subissent des dommages décroissants en fonction de la distance, selon les règles des explosions de *L'Appel de Cthulhu* (*Livre de règles*, p. 151).

Si les investigateurs tentent une méthode raisonnable pour mettre le feu au revêtement en tissu du Zeppelin, quelle qu'elle soit, il s'enflamme et le feu se propage rapidement au reste du dirigeable, qui est détruit en moins d'une minute. S'ils tentent de grimper à l'extérieur du dirigeable pour ce faire, l'équipage tente de les arrêter, en utilisant d'abord la *Persuasion* et ensuite l'*Empoignade* (*Livre de règles*, p. 89) si cela ne fonctionne pas. Une fois dehors, un test d'*Athlétisme* ou d'*Agilité* est nécessaire pour toute personne souhaitant effectuer une action afin d'éviter de glisser vers le bord. Si le test est raté, les investigateurs doivent en réussir un deuxième pour arrêter leur chute vers le sol (très probablement, mortelle).

Au cas où le dirigeable prend feu, toute personne désirant survivre aura probablement besoin d'un parachute. Si les investigateurs décident d'attendre d'être suffisamment proches du sol à Lakehurst pour sauter, ils prennent le risque que l'élan du dirigeable lui permette de boucler son tour du monde. Demandez-leur d'effectuer un test d'*Intuition* pour s'en rendre compte. S'ils veulent toujours tenter le coup, demandez à l'un d'entre eux d'effectuer un test d'*Intuition* ou de *Connaissance* pour calculer correctement le minutage.

Ils doivent ensuite réussir chacun un test de *Volonté* pour éviter d'être brûlés, puis un test d'*Athlétisme* pour atterrir avec succès (1D6 points de dégâts en cas d'échec).

L'équipage et les passagers ne survivent que sur des tests individuels de *Volonté* venant de celui qui est à l'origine du plan.

Arrêter le Porteur

Le Porteur ne s'arrêtera que s'il est mis hors service. Lorsque cela se produit – ou s'il réussit sa mission –, il s'autodétruit en fondant en un bain de métal non identifiable, le Parasoleil restant intact et toujours en état de fonctionnement. Autorisez les investigateurs à effectuer un test d'*Intuition* s'ils n'en réalisent pas les conséquences. Le Parasoleil est particulièrement solide et ne s'arrêtera que si on lui inflige au moins 17 points de dégâts en un seul coup – en gros l'effet explosif d'un bâton de dynamite qu'on lui attacherait. Le meilleur choix des investigateurs est de le jeter par-dessus bord, ce qui l'empêche ainsi de boucler son tour du monde même s'il n'a pas été détruit. Ils peuvent le faire à n'importe quel moment avant l'atterrissage du Graf Zeppelin à Lakehurst.

Récapitulatif

D'une façon ou une autre, à la fin de ce chapitre, le sort du Parasoleil – et de la Terre –, est scellé. Si les investigateurs ont réussi à empêcher le Parasoleil de boucler son tour du monde, les Insectes de Shaggaï perdent l'occasion de dominer la Terre et se fondent dans le décor, réduits à cacher leur existence

jusqu'à ce que la technologie humaine se soit suffisamment développée pour pouvoir les détecter et les détruire.

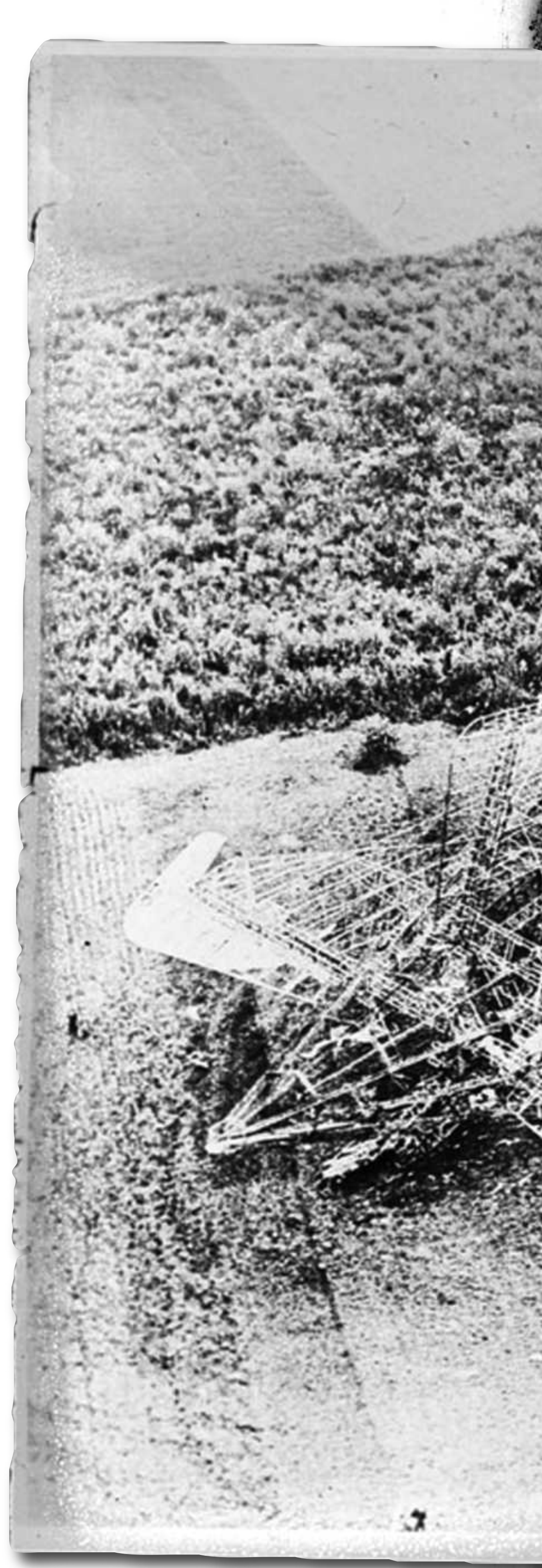
Si les investigateurs ont échoué dans leur mission, les Shans nouvellement revigorés commencent immédiatement à se répandre dans le monde entier par l'intermédiaire de leurs pyramides maintenant pleinement opérationnelles.

Leur première action est d'envahir l'esprit de divers dirigeants du monde afin de préparer l'humanité à son bref rôle de support dans l'invasion à venir. Ensuite, ils utilisent les humains comme des esclaves pour construire des installations destinées à fabriquer des engins de technologie Shan. Les premiers objets à être produits seront des armes, pour les aider à soumettre, puis à éliminer « l'infestation » restante. Les premiers Shans de nouvelle génération commencent à arriver en six mois de temps, d'abord par poignées, puis en masse.

Au bout de dix ans, il n'y a plus aucun être humain sur la planète et les Insectes de Shaggaï commencent à se déployer dans l'espace pour entamer leur campagne visant à bâtir leur empire. Si les joueurs ont réussi à arrêter le Parasoleil, récompensez-les de 2D10 points de Santé Mentale. S'ils ont échoué, ils perdent 1D20 points.

Si les investigateurs devaient détruire le dirigeable – et tuer ainsi ses passagers –, demandez-leur d'effectuer un test de *Santé Mentale* pour se convaincre que c'était pour la plus grande des causes. S'ils réussissent, ils ne perdent que 1D6 points de SAN ; s'ils échouent, ils perdent 1 point de SAN pour chaque personne décédée (41 membres d'équipage et jusqu'à 18 passagers, moins ceux qui ont survécu à la destruction du dirigeable). Tout n'est cependant pas perdu, car l'affaiblissement de leur Santé Mentale ne prend pas effet immédiatement. Au lieu de cela, alors que la signification de ce qu'ils ont fait pénètre peu à peu leur esprit, elle s'exprime comme une maladie mentale gagnant lentement du terrain – ce qui leur donne une chance de la combattre. Pour ce faire, ils ont besoin de quelqu'un ayant une bonne compétence de *Psychanalyse*, qu'il soit psychiatre professionnel ou simplement un collègue investigateur.

Une fois par semaine d'analyse, faites faire à la personne aidant les investigateurs un test de *Psychanalyse*. Pour représenter l'opposition, le gardien doit prendre comme pourcentage la perte de SAN potentielle restante (en commençant par le total initial) et essayer d'obtenir un résultat inférieur. Si seul l'analyste réussit, soustrayez 1D6 à la perte potentielle de SAN. Si seule l'opposition réussit, le patient perd 1D6 points de SAN. Si les deux réussissent ou les deux échouent, rien ne se passe. Continuez jusqu'à ce que l'analyste ait réussi à annuler toute la perte potentielle de SAN restante, ou que la folie ait enlevé au patient une SAN égale à la perte potentielle d'origine.



Si l'analyste réussit le premier, le patient est libéré de toute folie, mais ne regagne pas pour autant la SAN perdue. Sinon, le patient succombe progressivement à une névrose des tranchées (SSPT), à l'anxiété paralysante ou à la dépression. Il devient de moins en moins capable d'agir normalement, jusqu'à devenir presque impuissant, tentant à maintes reprises de se suicider jusqu'à ce qu'il réussisse ou soit incarcéré.

Si l'analyste réussit, récompensez l'investigateur de 1D6 points de Santé Mentale ; s'il échoue, la perte est d'1D6 points.

Et après

Mais ce n'est pas fini.

Ce qui se passe exactement dans ce chapitre dépend en grande partie de la réussite des investigateurs jusqu'à présent. Le gardien doit se sentir libre de choisir ses options en fonction et de modifier les événements suivants afin de régler tous les détails.

Le trajet du retour

Si tout s'est bien passé, le Graf Zeppelin quitte Lakehurst le 1er septembre. Hugo Eckener reste en Amérique et laisse le commandement du dirigeable à l'ex-pilote de bombardier Zeppelin Ernst Lehmann pour la traversée finale de l'Atlantique, pour une arrivée à Friedrichshafen le 4 septembre.

Tous les passagers adorateurs encore en vie ayant échoué à protéger le Porteur et le Parasoleil reçoivent l'ordre de leurs résidents Shans de prendre leur revanche sur les investigateurs. Ils essaient tout ce qui a pu être suggéré dans le chapitre précédent, y compris la destruction du Graf Zeppelin. Se sacrifier maintenant ne nécessite pour eux que de réussir des tests de *Volonté* -10 %, car leur état mental est dégradé à un point tel que, poussés par leurs Shans, ils sont accablés par un sentiment d'échec et de rage.

Les Insectes de Shaggaï ont eux-mêmes moins d'égards pour leur propre survie, même s'ils préfèrent encore que leurs hôtes meurent la nuit, ce qui leur donne au moins une chance de s'échapper. Les adorateurs et les investigateurs sont les seuls passagers ; les autres ont débarqué à Lakehurst.

Si le dirigeable retourne à Friedrichshafen en un seul morceau, les investigateurs basés en Angleterre rentrent probablement chez eux. Tout adorateur restant les suit et peut même faire semblant de les traiter en amis – s'il n'a toujours pas été reconnu. Une fois de retour, les adorateurs font leur rapport au chef du culte ayant la position la plus élevée et essayent de garder les investigateurs sous surveillance.

Si les investigateurs reviennent en Angleterre par paquebot, les adorateurs restants font le trajet à bord du Graf Zeppelin pour les devancer. Si le dirigeable est détruit, on part du principe que tout adorateur à bord a été tué.

Home Sweet Home

Si les investigateurs ont réussi à stopper le Parasoleil, les Insectes de Shaggaï et leurs adorateurs ne vont pas si facilement oublier ce qui s'est passé. Un accueil est prévu pour les investigateurs à leur retour en Grande-Bretagne. Qui, où et comment sont des éléments dépendant des adorateurs qui sont toujours actifs. Un temps suffisant s'est écoulé pour que l'ensemble des Insectes de Shaggaï et des adorateurs sachent tout ce qu'il y avait à découvrir au sujet des investigateurs.

L'attaque est coordonnée par l'adorateur le plus ancien encore en activité, dans l'ordre : John Carrigan, Ashton Brown, Amelia Carter, Tom Jenkins, et tout passager adorateur qui n'a pas pu partir.

Les assaillants se composent de ceux dont les noms précèdent et de ceux qui restent : des passagers potentiels ou réels, des adorateurs de Durham et du nid de Cardington. Utilisez si nécessaire les statistiques des adorateurs génériques de la page 87, toutes les compétences non données sont aux chances de base.

Le but est de produire un conflit final maximum réglant la question une fois pour toutes, mettant fin à la campagne et laissant les investigateurs libres d'entamer leur prochaine aventure.

Les trouver

Tous les passagers adorateurs restants qui suivent les investigateurs depuis Friedrichshafen téléphonent à l'avance à tous les coordonnateurs du projet, en leur donnant, si possible, leur port et leur date d'entrée sur le territoire.

Sinon, des adorateurs sont stationnés dans les grands ports, en particulier ceux qui les ont précédés sur le Graf Zeppelin, et les sui-

vent lorsqu'ils arrivent. Demandez aux investigateurs d'effectuer chacun un test de *Trouver Objet Caché* afin de repérer ceux qui les observent.

L'attaque

Le plan, à la base, est de tendre une embuscade aux investigateurs à un endroit où ils sont censés se trouver, ou se rendre, par exemple, à leur lieu d'hébergement. Jusque-là, ils sont suivis par l'adorateur le plus adéquat, Edward Driscoll étant le choix idéal s'il est toujours dans le coin. Demandez aux investigateurs d'effectuer des tests de *Trouver Objet Caché* pour détecter l'ombre qui les suit. S'ils le réussissent, faites réaliser à leur poursuivant un test d'*Intuition* ; s'il le réussit lui aussi, il se rend compte qu'il a été remarqué et un autre adorateur prend alors le relais.

Dans l'idéal, l'attaque se produit en plein air durant la nuit et débute par l'envoi de deux Vampires stellaires. Puis viennent des Shantaks, un pour deux investigateurs.

Ensuite, les adorateurs eux-mêmes entrent dans la mêlée, armés de neurofouets, de grands gourdins et d'armes appropriées pour toute personne ayant une compétence *Armes à Feu : armes de poing* au-dessus du score de base. Leur intention est de tuer ou de capturer les investigateurs ; dans ce dernier cas, ils seront sacrifiés pour fournir de l'énergie. Le combat se poursuit jusqu'à ce que tous les membres d'un camp soient morts ou capturés.

Des alliés

Les investigateurs ne sont cependant pas nécessairement seuls. L'inspecteur Paul Needham a suivi leur piste durant leur absence, y compris en se rendant à plusieurs reprises à HobLea House et dans sa bibliothèque. Il est maintenant pleinement informé de l'existence des adorateurs et de ce qu'il appelle leur « conspiration ». Bien qu'il soit convaincu qu'ils sont à la fois humains et « un groupe de cinglés », cela ne signifie pas qu'il ne les pense pas dangereux. Il a prévenu tous les ports au sujet des investigateurs, car il sait qu'ils se trouvaient sur le Graf Zeppelin, mais ne les contactera pas pour l'instant. Il soupçonne les conspirateurs d'essayer de les tuer à leur retour et a l'intention de faire suivre les investigateurs en douce jusqu'à ce que cela arrive.

Par conséquent, deux groupes de personnes suivent finalement les investigateurs. Les policiers sont tous en civil et ont 75 % dans les compétences appropriées. Utilisez cette option pour développer la paranoïa chez les joueurs.

Si les investigateurs n'ont pas semé la police au moment où l'attaque se produit, Needham fait en sorte de pouvoir les sauver. Il y a autant de policiers que d'adorateurs, armés de revolvers calibre 38 avec une compétence de 40 %, mais gardez-les pour la fin.

Tout adorateur que les investigateurs ont réussi à convertir à leur cause a conservé suffisamment de contacts avec les autres pour être au courant de ce qui se passe et pouvoir alerter les investigateurs du danger. Roland Timon et Sebastian Wright sont de ce point de vue les candidats les plus probables.

Tous deux ont beaucoup de pouvoir industriel/financier et sont en mesure de faire appel à un certain nombre de gros durs, qui arrivent à la dernière minute, en particulier si la police n'est pas sur le coup. Sebastian Wright utilise son avion pour abattre tout adorateur arrivant/s'échappant, en attaquant d'une manière similaire à celle décrite pour les investigateurs dans le chapitre « La liste ».

Si les investigateurs sont basés à l'extérieur de la Grande-Bretagne, les adorateurs et les alliés se rassemblent lentement autour d'eux jusqu'à l'embuscade.

Si toutes les tentatives échouent, les Profonds aident alors les investigateurs, s'ils ont réussi à s'en faire des alliés. Dans ce cas, l'attaque pourrait se produire sur une plage ou un bateau.

Tracé du voyage autour du monde du Graf Zeppelin







Plaque de l'église St. Mary p.15

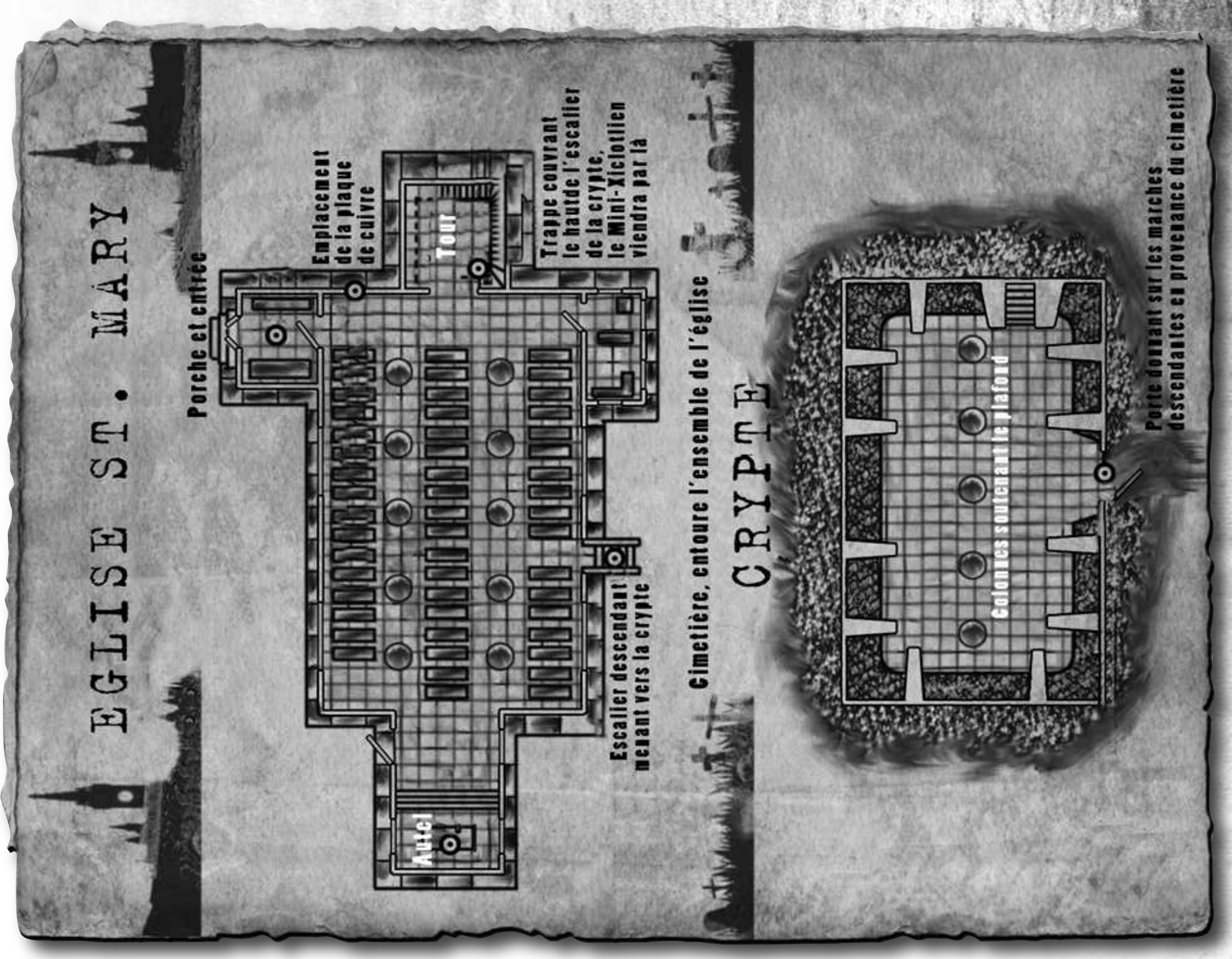


IN MEMORY OF
MALCOLM DOWNS
BELOVED SON, HUSBAND,
AND FATHER
BORN 1804 - DIED 1872
MALCOLM DOWNS

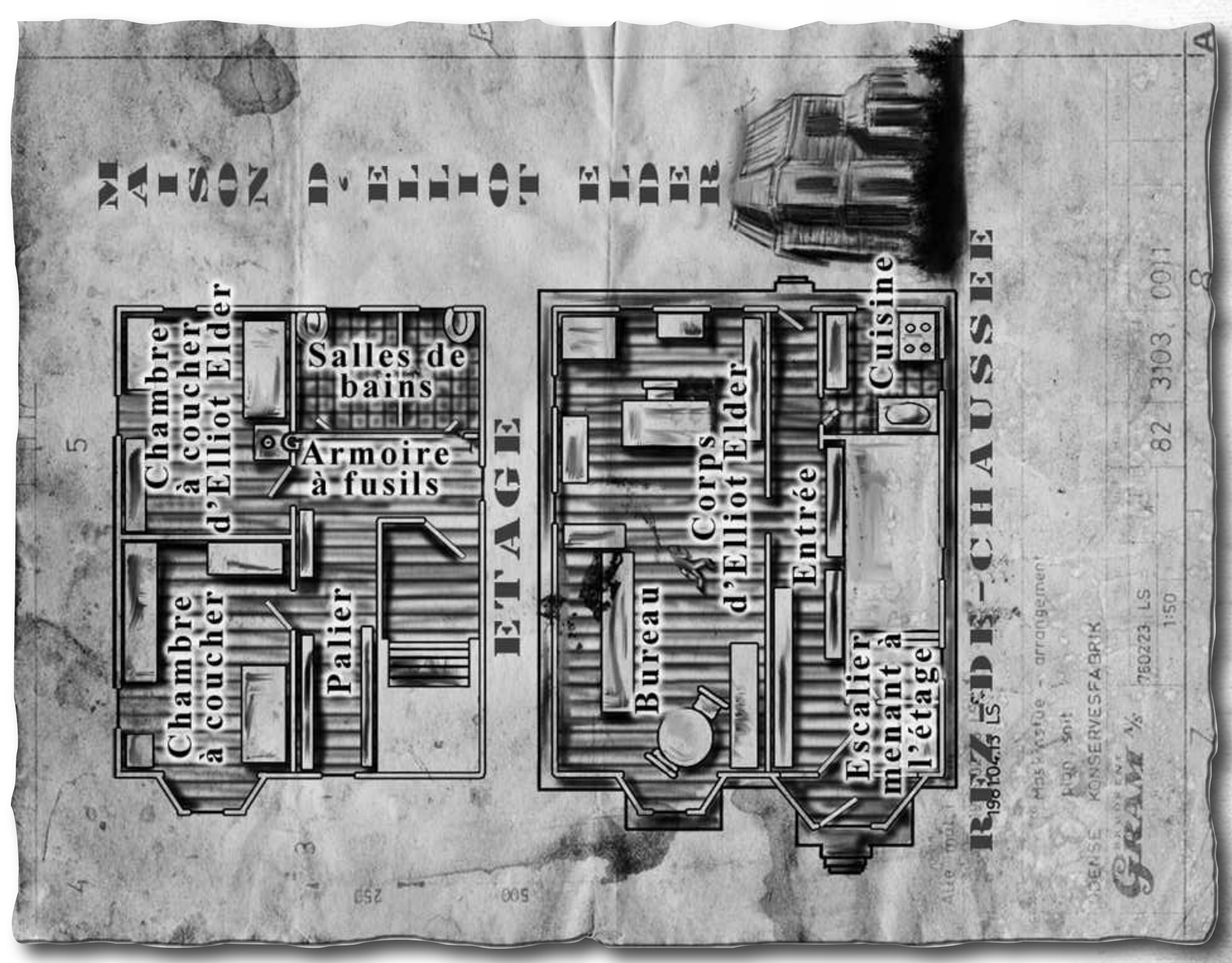

Photos des Pierres Tombales p.23







Plan de l'église St. Mary p.30



La maison d'Elliot Elder p.42

Une ville du Nord vit dans la terreur

Whitby, rendue célèbre comme l'antre de Dracula dans le roman de Bram Stoker, semble véritablement accueillir aujourd'hui un vampire entre ses murs. La police enquête en effet sur une série de meurtres dont les corps ont été vidés de leur sang. Un contact local a déclaré au *Daily Mail* que les attaques ne se produisaient que la nuit et en période de pleine lune. « Toute la ville vit dans le peur » dit-il, « les gens craignent de sortir la nuit dans les rues ». Les ventes d'ail ont plus que doublé, a révélé au *Mail* un étalagiste, et l'église locale est inondée de demandes d'emprunts de crucifix. Les charpentiers du coin rapportent avoir des commandes de pieux « pour des clôtures » et se font de juteux bénéfices sur les croix. Le tourisme n'a cependant pas été affecté jusqu'à présent, les hôteliers du coin signalant même un accroissement des réservations, car les âmes courageuses affluent pour voir si elles pourront être celles qui parviendront à traquer le vampire jusque dans son repaire. À ce jour, le prix des logements à Whitby reste stable.

- *The Daily Mail*, 12 juin 1929.

Remarque pour le gardien : Cet article est basé sur le récit d'un contact au poste de police de Whitby. Le reste est inventé : un journal basé à Londres ne va pas tout de même pas envoyer un journaliste dans le nord de l'Angleterre pour écrire un article circonstancié quand la seule chose qui l'intéresse, ce sont les aspects sensationnels de l'histoire…

Un meurtrier en liberté à Whitby

Des rapports récents en provenance de Whitby, cité de bord de mer localisée dans le nord de l'Angleterre, suggèrent qu'un meurtrier en série est en liberté. Plusieurs corps ont été retrouvés, portant les mêmes blessures et dans des circonstances similaires. Le *modus operandi* du coupable semble être de s'introduire la nuit par effraction à travers une fenêtre à l'étage, d'aspirer ensuite, par un moyen inconnu, le sang de sa victime et de repartir par le même chemin. Rien n'est volé, il semble n'y avoir aucun lien entre les victimes et aucun mobile apparent pour ces crimes. Il y a en revanche toujours des signes de lutte. Whitby est l'endroit, dans le célèbre roman de Bram Stoker, où le navire transportant Dracula est arrivé, et ces corps exsangues ont fait surgir des histoires sensationnalistes évoquant des vampires. Le professeur Herbert Morrison, célèbre psychologue spécialiste en criminologie, dans une interview accordée au *Times*, a suggéré qu'il pourrait y avoir un lien plus prosaïque. « Le mythe du vampire » inspire certains types de criminels psychotiques à imiter ces meurtres et c'est peut-être ce qui se passe dans ce cas précis. Il y a déjà eu par le passé des cas de comportement de ce type, par exemple en 1889... (suite p. 14).

- *The Times*, 14 juin 1929.

La *Gazette de Whitby*

La ville est plongée ce soir dans la peur, car le meurtrier de Whitby semble avoir une nouvelle fois frappé. La victime, Steven Mason, 38 ans, a été retrouvée dans une petite chambre à l'étage, à côté d'un escalier de secours. Il y avait des traces d'effraction et de lutte, suggérant un cambriolage ayant mal tourné, comme cela a peut-être déjà été le cas dans les affaires précédentes. Le meurtre a été, à n'en pas douter, particulièrement violent, car la victime a perdu beaucoup de sang. Le responsable de l'enquête, l'inspecteur Needham, a décrit la scène du crime comme « horrible » et même comme « la plus épouvantable que j'aie jamais vue, pire que dans les tranchées ». Il semble n'y avoir toujours aucun indice intéressant et cela, ajouté à la rareté des déclarations de témoins, indique sans nul doute qu'il s'agit d'un voleur professionnel psychotique venant de l'extérieur de la ville.

- *La Gazette de Whitby*, 17 juin 1929.

Remarque pour le gardien : Le journaliste ayant rédigé cet article s'appelle Tom Jenkins. Il s'agit de l'agent humain des Insectes de Shaggaï à Whitby, en grande partie responsable des événements qu'il décrit.

Articles de journaux p.35

East Cliff House,
Abbey Lane,
Whitby,
North Yorkshire
17 juin 1929

Chers Messieurs,

Tout d'abord, je tenais à vous remercier pour avoir résolu le terrible mystère de l'église St. Mary dont je fus moi-même témoin dans ma jeunesse.

Il me faut aujourd'hui vous demander votre aide au sujet d'un vieil ami de mon père et de moi-même, Elliot Elder. Lui aussi a enquêté sur les événements liés à l'église et, bien qu'ayant eu moins de réussite que vous-mêmes, il s'est pris d'un grand intérêt pour l'étrange et l'occulte. Avec un groupe d'amis, il a fini par se convaincre d'avoir trouvé un lien entre l'église et d'autres événements étranges. Je pensais tout cela bien inoffensif jusqu'à tout récemment, quand Elliot, bien qu'essayant de toute évidence de ne pas m'inquiéter, a laissé entendre qu'il en subissait le contrecoup. Il m'a affirmé que ce sur quoi il avait enquêté s'intéressait désormais à lui et qu'il craignait pour sa vie. Je n'aurais peut-être pas pris cela en considération, s'il n'y avait eu la récente série de meurtres dont vous avez pu lire les récits dans les journaux.

Quelle que soit la vérité sur cette affaire, je suis inquiet pour mon ami et vous serais extrêmement reconnaissant si vous pouviez y jeter un coup d' il, au moins en parlant à Elliot en tant que tierce partie désintéressée, et me rassurer si tout va bien. Je sais que c'est là une grande faveur vous demander, mais je crois que vous êtes réellement les seuls à pouvoir m'aider.

Dans l'attente de votre réponse, veuillez agréer, chers messieurs, mes salutations distinguées,

Frederick Davis.

NOTE : Au dos de la lettre se trouvent les indications pour se rendre à la maison de Davis.

Veuillez noter ma nouvelle adresse. De la gare, traversez le pont à bascule, prenez à gauche au bout de la rue, montez les marches d'Abbey Steps (vous ne pouvez pas les rater) et une marche de dix minutes vous conduira jusqu'à ma demeure vous ne pouvez pas la manquer, car il s'agit de la seule maison donnant sur ce chemin sur une certaine distance.

Lettre de Frederick Davis p.37

~~Jake Pearson, Church Street~~

~~Alex Hunt, Sandgate~~

~~Michael Green, Wellington Terrace~~

~~Steven Mason, Cleveland Terrace~~

Seth Gray

~~Gabriel Ward ?????????~~

Le pêcheur dit que des phoques, très probablement, se rassemblent souvent la nuit sur la plage.

Gabriel Ward. Henrietta Street. Inconnu. La même créature ? Empreintes de pas. Et Staithes. Rester à l'écart de la mer.

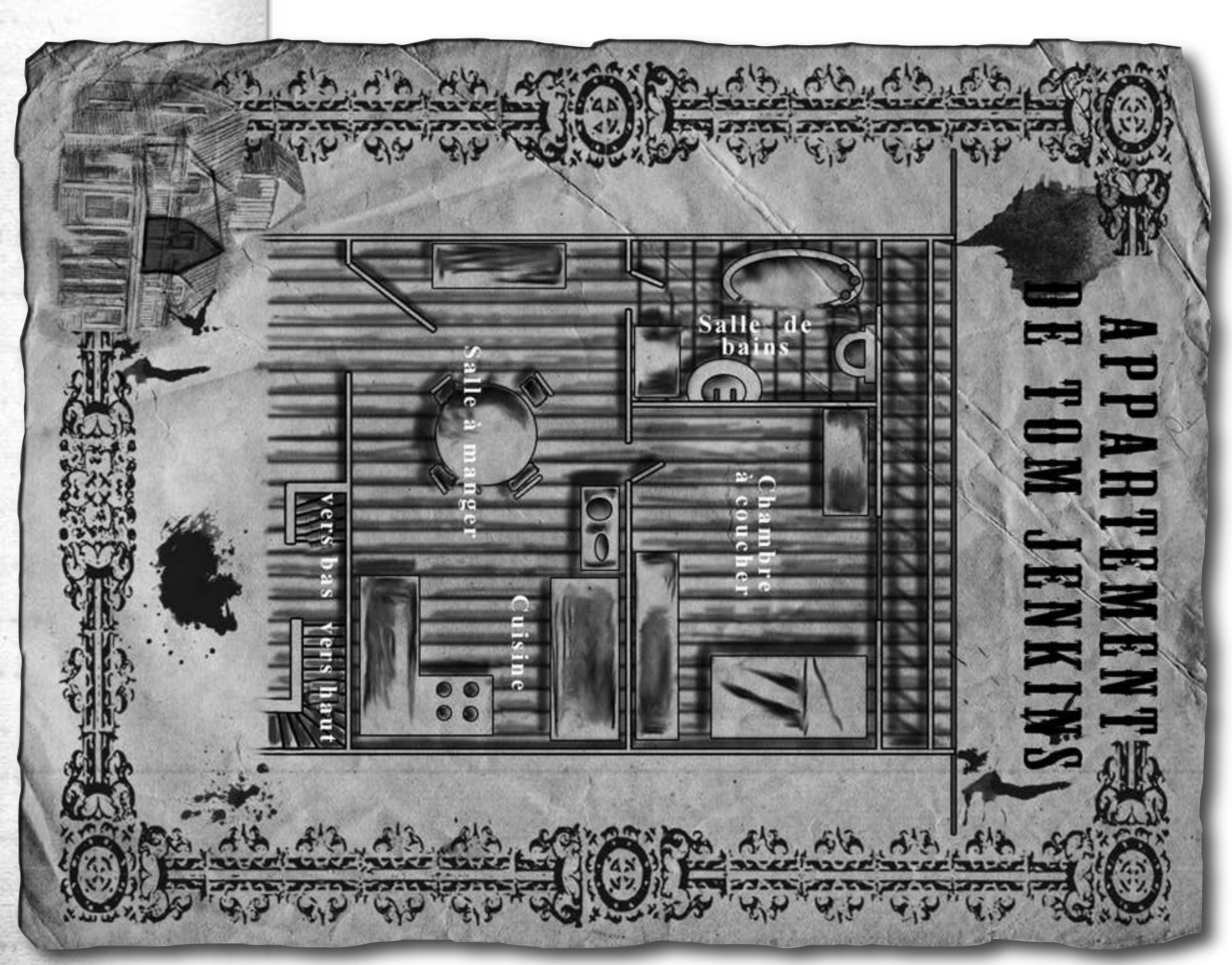
Liste de noms n°1 du Journal d'Elder p.45

Sam Miller Incontestablement prudent

Prof. Benjamin Graham, Durham. En sait plus qu'il ne le pense. Lui donner davantage d'informations

Seth Gray, HobLea House, Ugthorpe.

Liste de noms n°2 du Journal d'Elder p.45



Plan de l'appartement de Tom Jenkins p.51

Horaires des autocars

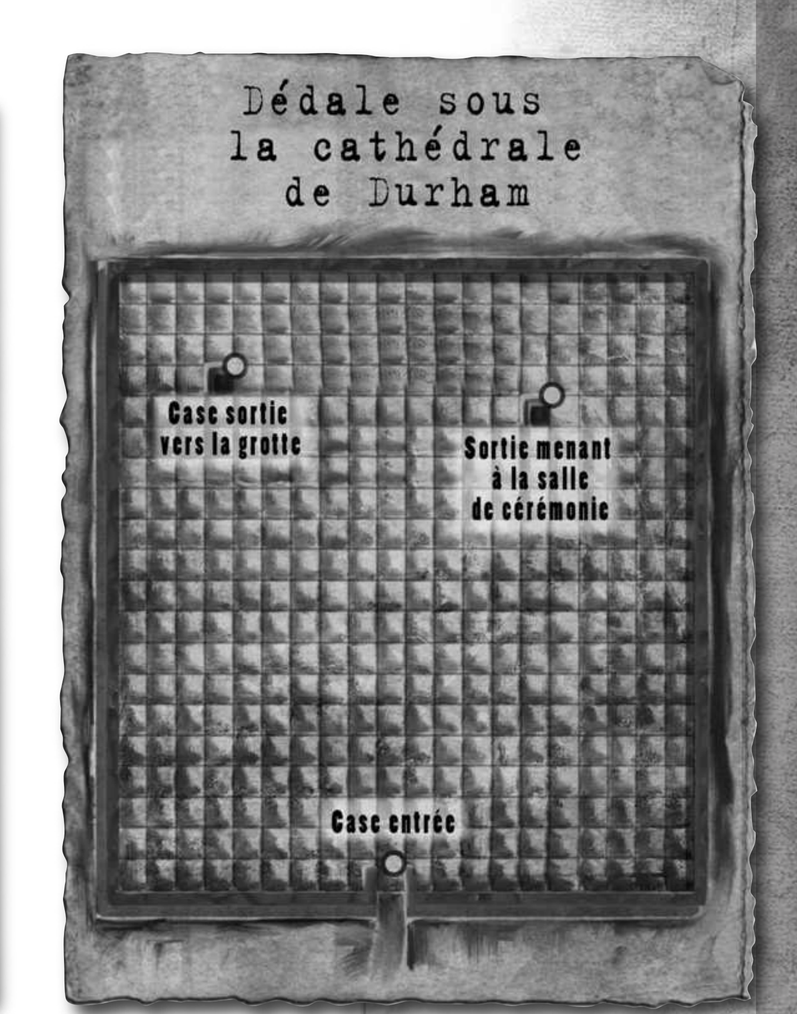
L'autocar en provenance d'Ugthorpe
et à destination de l'auberge Flask Inn fait
Scarborough – Guisborough – Scarborough quotidiennement,
traversant l'Esk à Ruswarp et contournant Whitby.

Les horaires

Scarborough ....11 h 00 (Flask Inn ....
11 h 30)
(Ugthorpe ....12 h 30) Guisborough ....
13 h 00
Guisborough .....13 h 30 (Ugthorpe ....
14 h 00)
(Flask Inn ....15 h 00) Scarborough ....
15 h 30

La durée totale du trajet entre Scarborough et Guisborough est de 2 heures. Il y a beaucoup d'arrêts sur cette ligne ; certains sont systématiques, d'autres uni-

Horaires des autocars p.61



Plan du Dédale sous la cathédrale de Durham p.84



Dossier rempli de coupures de journaux p.95



Ensemble de papiers reliés p.96

A mes amis du Sud,
Eh bien, j'ai fait mon travail, à vous
maintenant de faire le vôtre.
Votre ami du Nord,
Roland Timon.

A mes amis du Sud,
Vous avez toute ma compassion,
mais votre intervention a été remarquée.
Vous ne recevrez votre récompense
au plus tôt que quand ils auront
la certitude de triompher.

Non, vous ne pourrez pas être passagers
ni stewards, vous devrez rester en cas
d'échec.

Votre ami du Nord,
Roland Timon.
Cardington

Lettre de Roland Timon aux adorateurs p.97

Votre place a été retenue, de
la manière habituelle, par
l'intermédiaire d'agents tempo-
raires. Le Porteur a été
sélectionné. Vous ne le rem-
placerez que s'il est endommagé
et hors-service.

John Carrigan

Main Road 280B
Whitley Bay

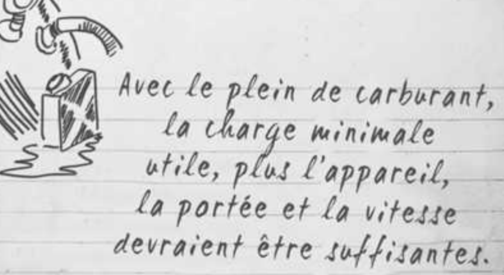
Raisons pour le transfert du R101
vers le Graf Zeppelin LZ 127.

a) Le LZ 127 est censé partir en premier.
b) Il fait de toute façon le tour du monde. Minimum d'interférences requises, maximisation des chances de succès.
c) Le LZ 127 est d'une conception plus solide.
d) Il y a de plus en plus de doutes au sujet du R101, la fois au niveau de sa conception et des ingérences au niveau de la gestion/politique.
e) Hugo Eckener a une bonne réputation et d'excellents états de service.
f) Le R101 reste cependant une solution de secours. Le nid d'adorateurs ne dispa-raîtra pas pour le moment.

J.C.

Document du coffre-fort n° 3 p.106

Document du coffre-fort n° 2 p.109



Les pyramides sont ici trop peu nombreuses et ont trop peu de rayon d'action. Même en les rechargeant, elles restent faibles et il faut les utiliser avec parcimonie.

Les vaisseaux aériens nous procurent une occasion unique.

Si la structure est surveillée, l'équipage infiltré par le premier vol et des agents sont en place pour faire en sorte qu'en route les risques d'alimentation soient minimes.

Avec le plein de carburant, la charge minimale utile, plus l'appareil, la portée et la vitesse devraient être suffisantes.

Il n'y a plus rien à faire jusqu'aux essais en vol.

Document du coffre-fort n° 1 p.107

Passagers confirmés

Sebastian Wright
Riche du transport primitif.
Ville bien protégée du grand prêtre.

John Carrigan
Marchand de reproduction sur copie dure.
Ville de la récente ancienne forteresse.

Amanda Freeman-Danby
Proche des nôtres. Non souillée par le travail.

Eric Todd
Le protecteur.

Edward Driscoll
Présentateur de l'histoire en cours.
Caché dans une rue avec beaucoup d'autres.

Roland Timon
Riche capitaine d'industrie.
Là où la barrière s'arrête à la rivière.

Le Porteur
Envoyé

Liste des passagers p.110

LUFTSCHIFFBAU ZEPPELIN
FAHRKARTE NR. 110
TICKET NO.
Kabine / Cabin 7
für die Luftreise von / for the air-voyage from: Lakehurst, N.J.
nach / to: Lakehurst, N.J.
mit dem Luftschiff / for the airship — am / on: August 7, 1929
gültig für Herrn/Frau/Fräulein / valid for Mr./Mrs./Miss: Lady Drummond Hay
Einschiffung am Luftschiffhafen in / Embarkation at the airport of: Lakehurst, N.J.
Abfahrt des Autos von / Departure of motor-car from — am / on — um / at — Uhr
Der Betrag von / The amount of RM $ £ fare
ist ordnungsgemäß entrichtet. / has been duly paid.
Die Fahrkarte ist ausgeliefert gegen / The ticket has been delivered against
Empfangsschein Nr. / deposit receipt No. — vom / dated
HAMBURG-AMERIKA LINIE
Reisebüro / Travel bureau: New York Office
Unterschriften / Signature: Grace Marguerite Hay Drummond-Hay
Ort/Datum / Place/Date: Lakehurst, N.J. August 7, 1929

Document du coffre-fort n° 4 p.110

La forêt

Pyramides

Plan de la forêt p.129

Le lac sacré

Pyramide

Barque

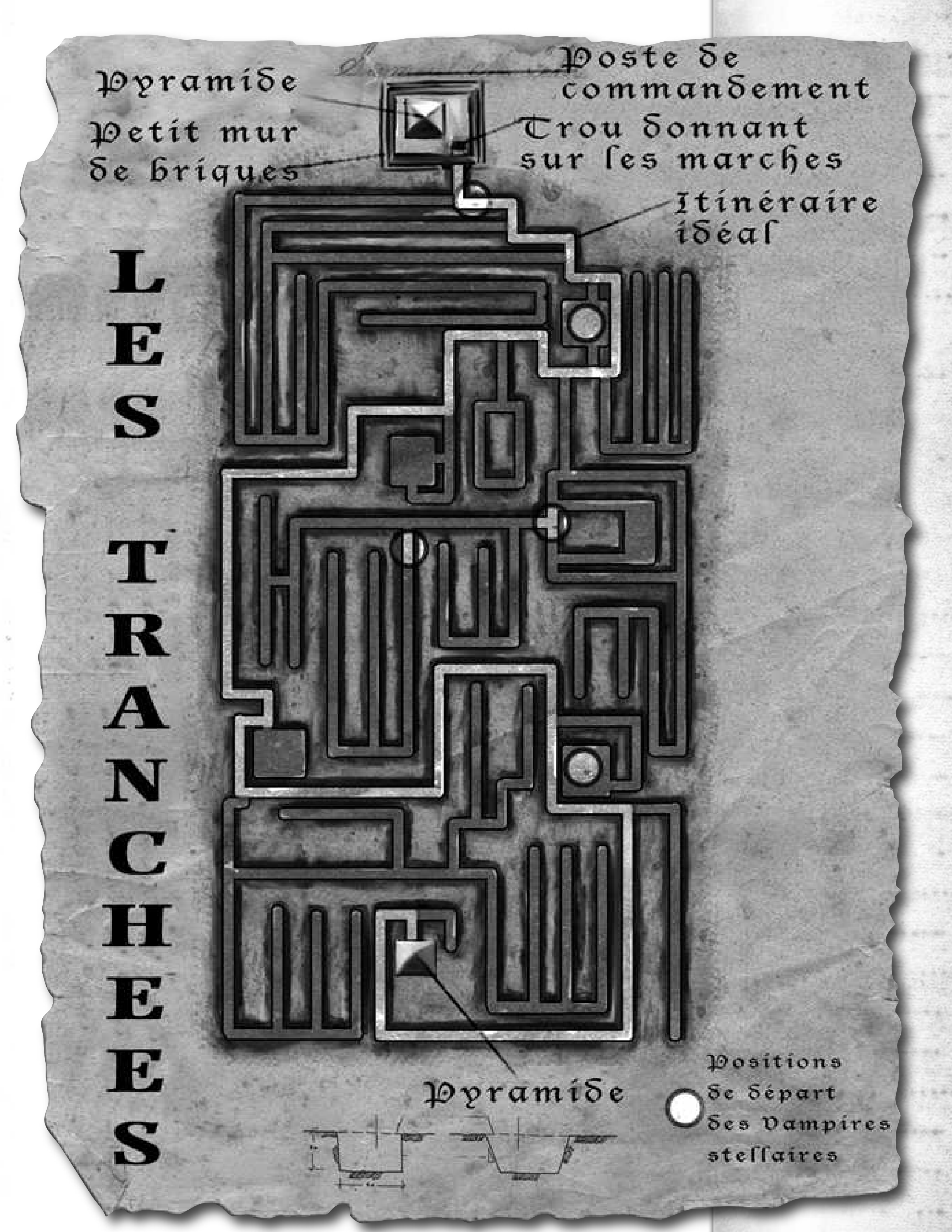
Ile

Pyramide

Vers la mer

Rive

Plan du lac sacré p.133



Plan des tranchées p.135

Message à destination du Porteur

Il est maintenant temps pour vous de connaître toute l'histoire.
Nous, les Insectes de Shaggaï, avons erré dans les couloirs de l'espace depuis que notre monde a été détruit il y a de cela une éternité. Sur cette Terre, nous avons cru notre quête d'un nouveau foyer achevée et ne nécessitant plus que la suppression d'une infestation de primitifs.

Nous avons découvert trop tard que cette planète était un piège pour nous. Quelque chose de la lumière émise par son étoile paralyse nos appareils. Les pyramides qui autrefois nous avaient permis en un instant de traverser de vastes étendues de l'espace sont désormais incapables de nous faire partir, même de cette île. De nos grandes et puissantes armes, seuls nos neurofouets fonctionnent encore, et nos ordinateurs sont réduits au niveau des bouliers. Même nos propres forces sont drainées à la lumière du jour et nous en sommes donc limités à la nuit ou dépendants des infestants comme hôtes. Ceux d'entre nous qui sont arrivés ici les premiers ne purent en avertir les autres ; sinon, nous aurions évité ce sort funeste.

Ces difficultés accablèrent tellement nos anciens frères qu'ils abandonnèrent tout espoir et devinrent indolents, ne se servant des infestants que pour s'amuser, même pas comme esclaves. Nous avons pris le même chemin, mais avons néanmoins réussi à préparer notre salut en construisant le Parasoleil, qui rendra leur Soleil inoffensif pour nous et nous permettra de restaurer notre gloire. Alors, nous pourrons appeler les membres de notre race afin qu'elle nous rejoigne, nous débarrasse de l'infestation et érige une nouvelle civilisation.

Ce monde va devenir la capitale d'un nouvel empire et la base de nos futures conquêtes. Un problème subsiste cependant. Le Parasoleil a été conçu pour être déployé en orbite. Une seule révolution de cette planète aurait suffi, mais nos pyramides sont maintenant beaucoup trop faibles, même pour ce simple exploit. Nous avons ensuite découvert que tout voyage effectué autour de la Terre dans le temps d'un cycle lunaire - qui fait à peu près 28 des jours de ce monde -, suffirait. Au début, même ce petit trajet dépassait les possibilités des machines simplistes de l'infestation. Mais nous avons été patients ; nous avons pu voir chez eux les frémissements d'une industrie primitive. Nous avons regardé et attendu alors qu'ils développaient lentement le transport motorisé sur terre, sur l'eau et finalement dans les airs. Cela restait encore insuffisant.

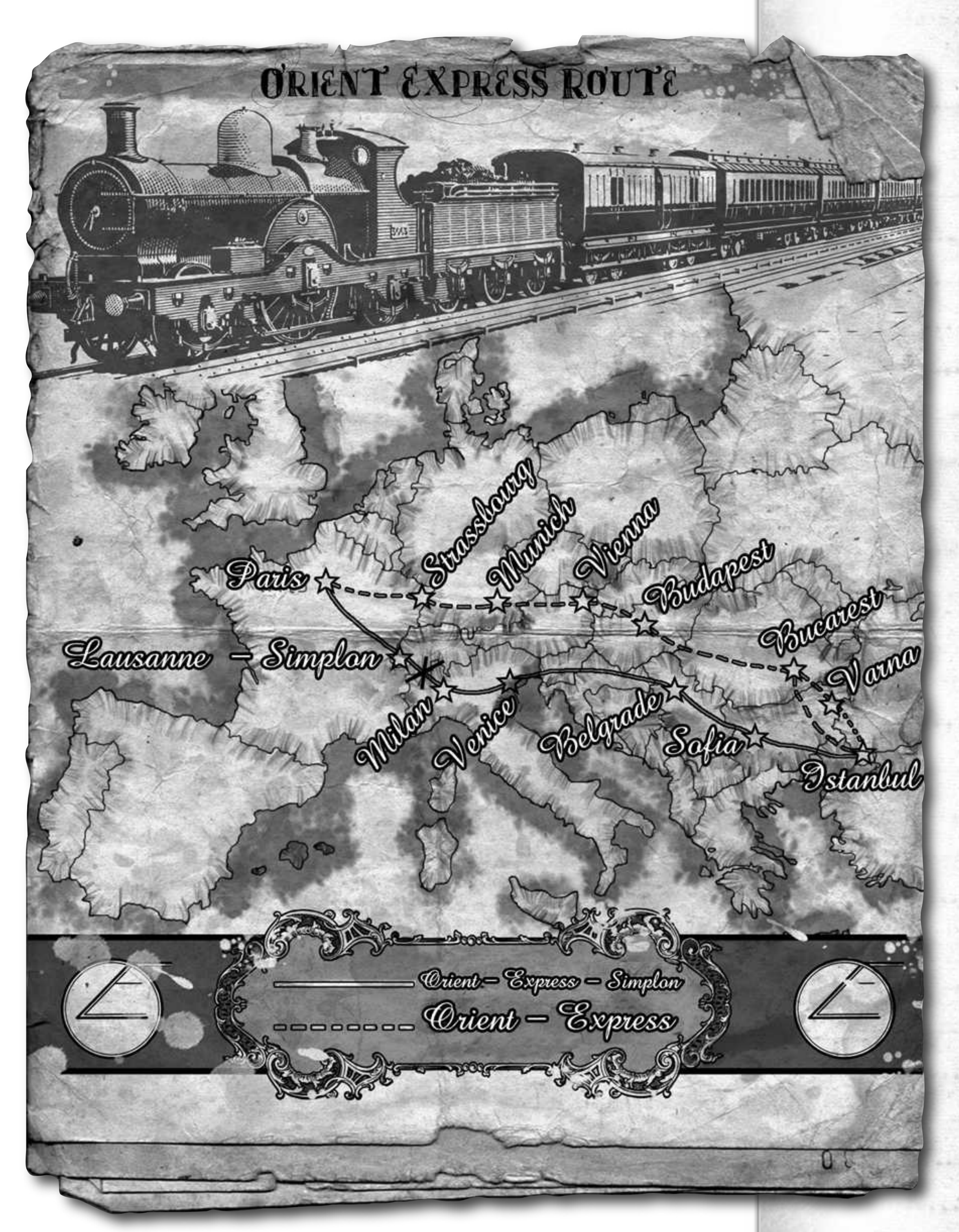
Mais aujourd'hui, ces vaisseaux plus légers que l'air, aussi basiques et dangereux soient-ils, viennent de nous redonner une chance. Les infestants ont même organisé un tour du monde dans l'un d'entre eux, nous soulageant de la nécessité de le leur emprunter.
Voici donc votre tâche : prenez l'appareil, traversez l'eau jusqu'au point de départ, attendez leur vaisseau et embarquez. Le Parasoleil démarrera automatiquement dès que le véhicule aérien aura quitté le sol. Lorsque vous serez de retour, notre plan aura réussi et le temps de nos épreuves sera enfin terminé.
Mais attention : cette tentative ne peut être effectuée qu'une seule fois. Si vous échouez pour une raison ou une autre après le démarrage de l'appareil, nous ne pourrons plus jamais réessayer et serons pour toujours pris au piège, impuissants, sur ce monde si élémentaire, à attendre dans une angoisse silencieuse que l'infestation progresse suffisamment pour parvenir à nous détecter et à nous détruire.
Nous avons dupé quelques infestants pour qu'ils assurent notre protection, ils se feront connaître de vous une fois que votre voyage aura débuté.

Si aucune nouvelle ingérence des infestants n'est détectée entre maintenant et la réussite finale, vous serez averti par un « télégramme » portant le mot de code unique : « Metropolis ».

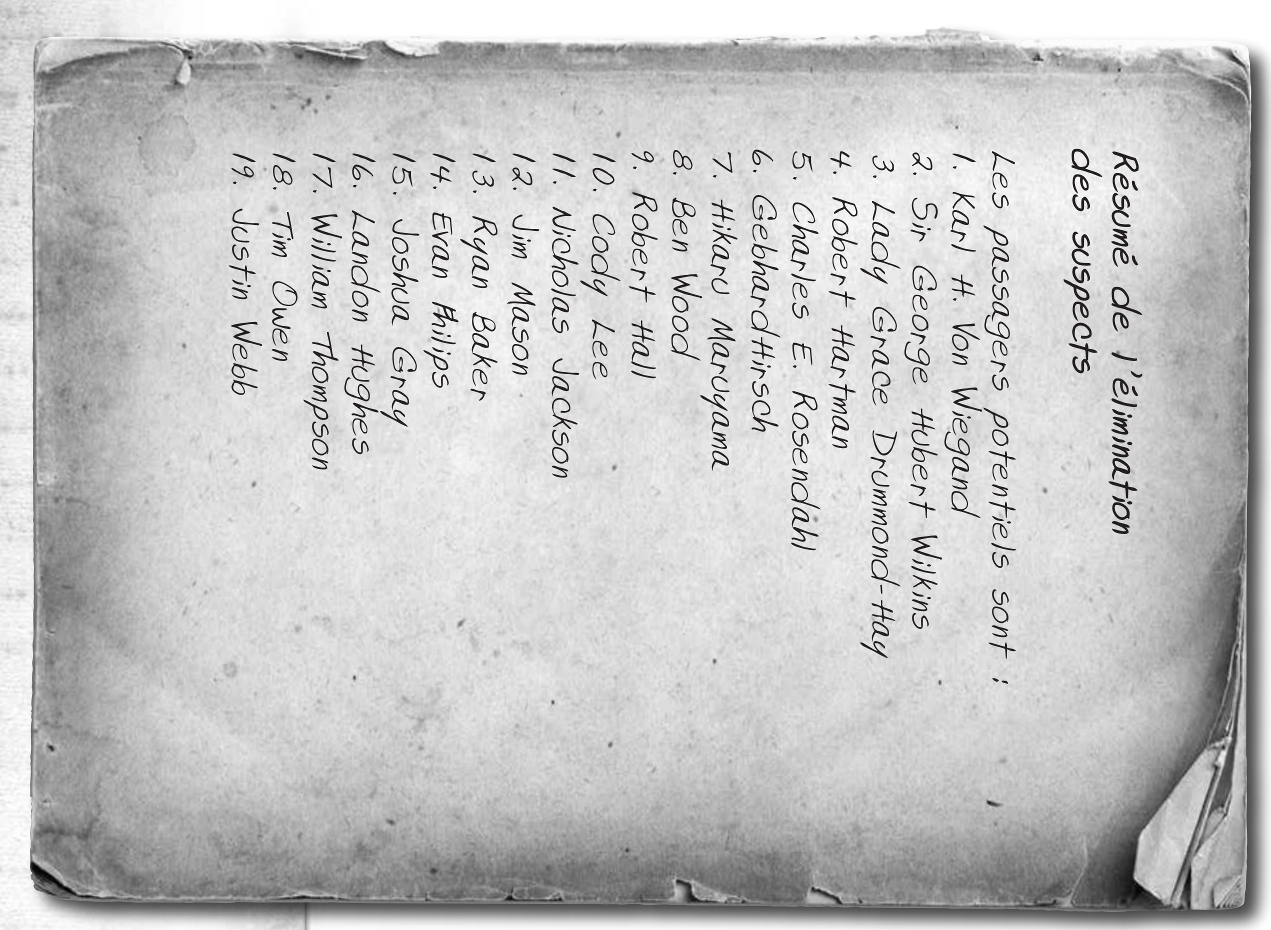
Vous êtes notre espoir, notre unique chance,
le Porteur,
vous êtes le Parasoleil.

Allez, maintenant, et bonne chance.

Message à destination du porteur p.136



Plan des deux lignes de l'Orient-Express p.144



Résumé de l'élimination des suspects

Les passagers potentiels sont :

1. Karl H. Von Wiegand
2. Sir George Hubert Wilkins
3. Lady Grace Drummond-Hay
4. Robert Hartman
5. Charles E. Rosendahl
6. GebhardHirsch
7. Hikaru Maruyama
8. Ben Wood
9. Robert Hall
10. Cody Lee
11. Nicholas Jackson
12. Jim Mason
13. Ryan Baker
14. Evan Hilips
15. Joshua Gray
16. Landon Hughes
17. William Thompson
18. Tim Owen
19. Justin Webb

Fiche résumée de l'élimination des suspects p.146



Billet de train pour New York p.164

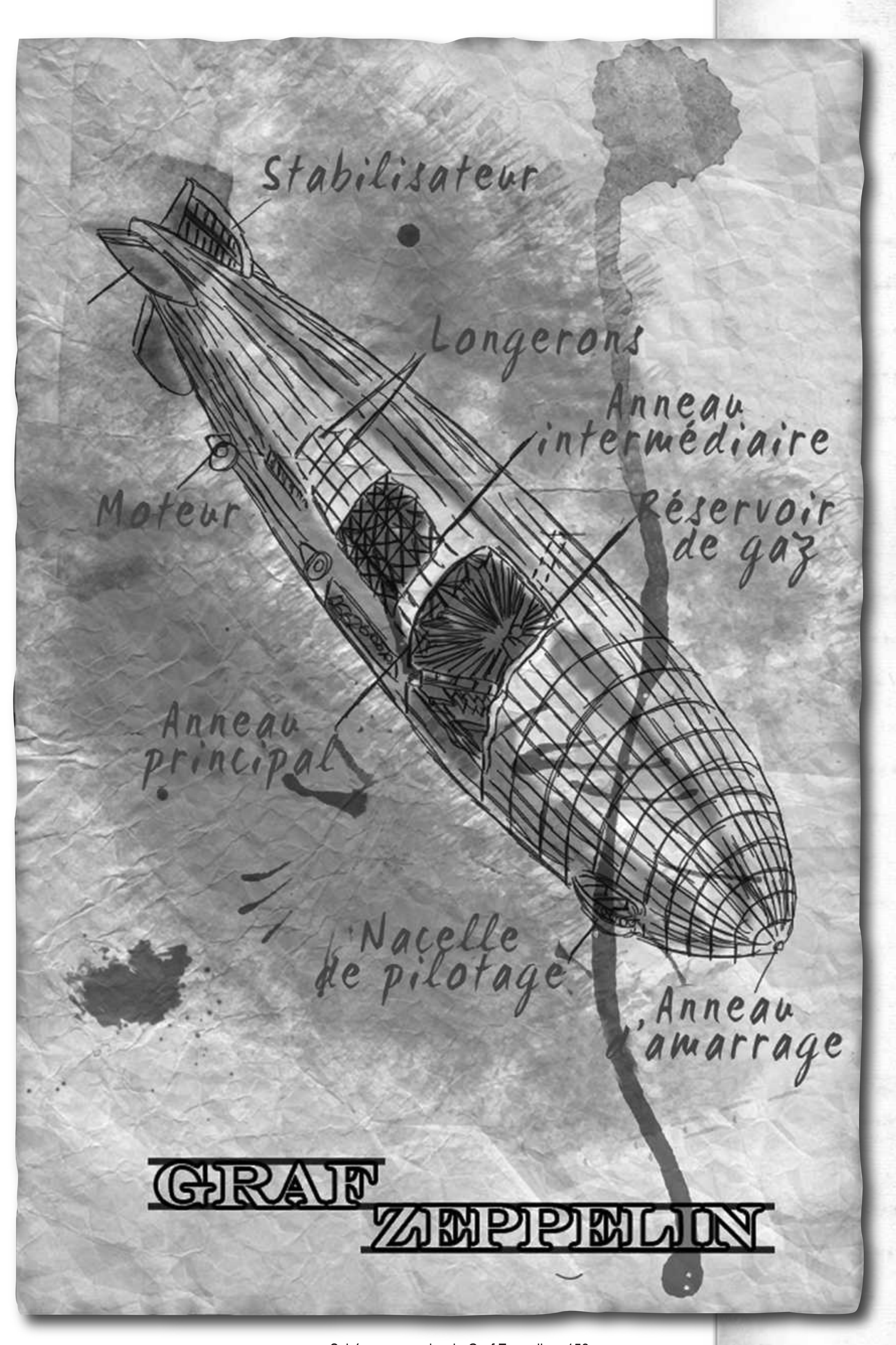


Schéma sommaire du Graf Zeppelin p.152





Le Manuel de l'Equipement de l'entre-deux-guerres

Le Manuel de l'Équipement de l'entre-deux-guerres répond à toutes les questions que peuvent se poser les joueurs de **L'Appel de Cthulhu**, et renseigne tous les autres, avides de parfaire leur connaissance et leur immersion dans cette époque.

Cet ouvrage regroupe un panel du matériel de cette période : habillement, produits d'entretien, ameublement, matériel de survie et d'exploration, objets précieux, émetteurs-récepteurs, matériel de bureaux, appareils photos… Mais également les caractéristiques des véhicules, motos, voitures, bateaux, avions et bien d'autres encore.

Il a été conçu pour compléter deux ouvrages d'informations déjà parus pour L'Appel de Cthulhu : ***Au Cœur des Années 20*** et ***Le Manuel des Investigateurs***.

304 pages • 36 €

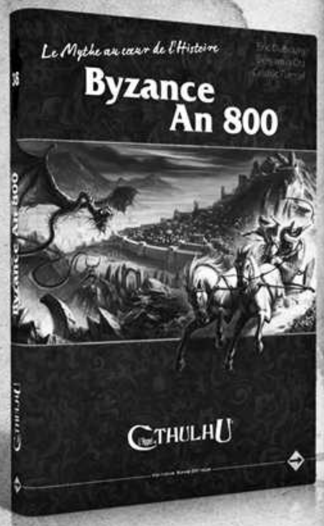
Byzance, An 800
Le Mythe au cœur de l'Histoire

Découvrir le faste de Byzance et les ambitions de ses rivaux, comme l'empire Carolingien, le Califat Abbasside ou l'Empire Sassanide. Tel est le voyage dans le temps que vous propose ***Byzance An 800***.

L'ouvrage propose également une campagne originale, durant laquelle il vous faudra déjouer la malédiction de Nitocris.

Byzance An 800 est le premier titre d'une nouvelle série intitulée **Le Mythe au cœur de l'Histoire** pour **L'Appel de Cthulhu**.

424 pages • 42 €



Disponibles dans la même gamme

Les Essentiels
- Le Manuel des Armes
- L'Appel de Cthulhu - 30e anniversaire
- Terra Cthulhiana
- Necronomicon & autres ouvrages impies
- Au cœur des Années 20
- Le Manuel des Investigateurs
- Sciences Forensiques & Psychologie criminelle
- Dementophobia
- Le Manuel de l'Equipement

Les Secrets de...
- Les Secrets de Marrakech
- Les Secrets du Kenya
- Les Secrets de San-Francisco
- Les Secrets de la Nouvelle Orléans

Les Terres d'HPL
- L'Université Miskatonic
- Les Terres de Lovecraft - Arkham
- Les Terres de Lovecraft - Dunwich
- Les Terres de Lovecraft - Innsmouth

Les Aventures
- Les Oripeaux du Roi
- Terreurs de l'au-delà
- Etranges Epoques 1&2
- Les Ombres de Yog-Sothoth
- Les Ombres de Léningrad & autres contes
- Les Masques de Nyarlathotep
- Les Horreurs venues de Yuggoth & autres contes
- Nouveaux Contes de la vallée du Miskatonic
- La demeure de Rlyeh
- Le Rejeton d'Azathoth
- Nouvelles aventures dans la région d'Arkham

La France des Années Folles
- Les Mystères de Lyon
- Sous un ciel de Sang

Cthulhu Moderne
- Les Maîtres Indicibles

Delta Green
- Delta Green - Livre de base
- Delta Green : Countdown
- Delta Green : Eyes Only
- Delta Green : Targets of Opportunity

Cthulhu 1890
- Investigations au XIXe siècle
- Londres au XIXe siècle
- Esotérisme & Surnaturel au XIXe siècle

Le Mythe au cœur de l'Histoire
- Byzance, An 800

Pour l'Appel de Cthulhu - Livre de Règles

L'Appel de Cthulhu 30e anniversaire

400 pages • 45 €

L'écran de jeu 30e anniversaire



Ecran cartonné 3 volets et livret 20 pages • 20 €



WWW.SANS-DETOUR.COM



Sortez couverts !



Le Manuel de l'Equipement
de l'entre-deux-guerres

On peut trouver des lampes torches en 1922 ? Existe-t-il un avion capable de transporter cinq investigateurs sur 600 km à cette époque ? Où trouver un véhicule utilitaire genre fourgonnette en 1924 ? Quelle est la portée des radios émetteurs-récepteurs ? Existe-t-il des réfrigérateurs ? Combien coûte un costume ? Où trouver du matériel d'exploration ?
Le Manuel de l'Équipement de l'entre-deux-guerres répond à toutes les questions que peuvent se poser les joueu de L'Appel de Cthulhu, et renseigne tous les autres, avides de parfaire leur connaissance et leur immersion dans cette époque.

Cet ouvrage regroupe un panel exhaustif du matériel de cette période : habillement, produits d'entretien, ameublement, électroménager, matériel de survie et d'exploration, objets précieux, émetteurs-récepteurs, matérie de bureaux, appareils photos, caméras… Mais également les caractéristiques principales de toutes sortes de véhicules, les vélos, motos, voitures, fourgonnettes, camions, bateaux, avions, matériel militaire et bien d'autre encore.
Vous découvrirez à travers ces pages, les différentes évolutions technologiques durant ces deux décennies et combien bon nombre d'inventions et autres innovations sont beaucoup plus anciennes que vous ne le pensez !

Le Manuel de l'Équipement de l'entre-deux-guerres a été conçu pour compléter deux ouvrages d'informations déj parus pour L'Appel de Cthulhu : Au Cœur des Années 20 et Le Manuel des Investigateurs, ce dernier étant spécialement conçu pour le joueur et pas uniquement pour le gardien.
A la fois ludique et pédagogique, ce livre est agrémenté de documents d'époque que l'on pourra consulter à loisir durant une partie afin de faire évoluer son personnage dans un environnement désormais mieux connu.

LE MANUEL DE L'EQUIPEMENT • 304 PAGES • 36 €



WWW.SANS-DETOUR.COM



Une véritable anthologie

Tristan Lhomme

Le Musée de Lhomme

Le Musée de Lhomme

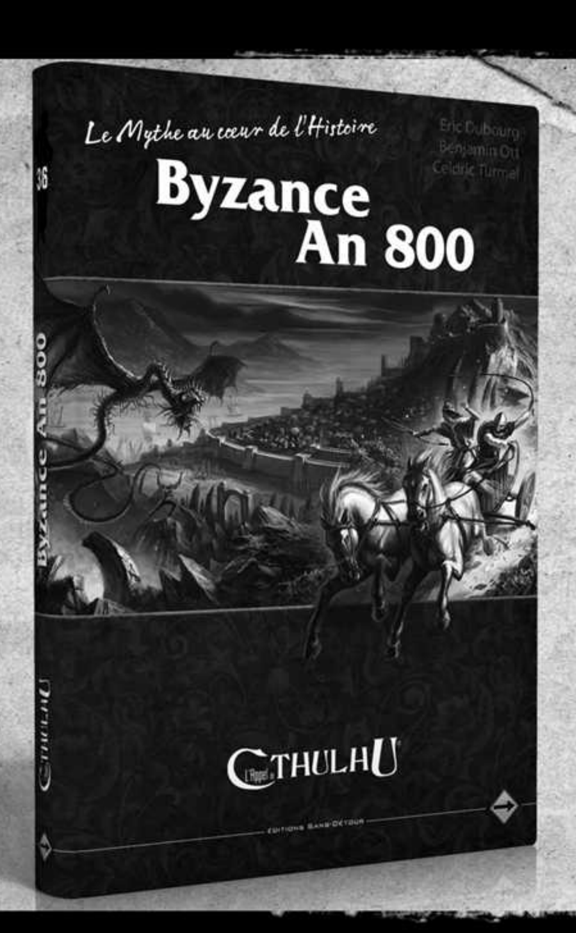
Septembre 2014



WWW.SANS-DETOUR.COM



Un véritable voyage dans le temps



Le Mythe au cœur de l'Histoire

Byzance An 800

Parcourir les antiques cités de Carthagie, de Lybie ou d'Egypte. Découvrir le faste de Byzance et les ambitions de ses rivaux, comme l'empire Carolingien, le Califat Abbasside ou l'Empire Sassanide. Vivre au milieu de sites chargés d'histoire. Rencontrer leurs hauts dignitaires et les gens du peuple. Disserter sur leurs traditions spirituelles, prendre part aux évènements politiques et repousser l'arrogance de cultes innommables ! Tel est le voyage dans le temps que vous propose ***Byzance, An 800***, Le Mythe au cœur de l'Histoire.

Byzance An 800 est le premier titre d'une nouvelle série intitulée **Le Mythe au cœur de l'Histoire**. Cette série propose aux joueurs de **L'Appel de Cthulhu** d'affronter le mythe durant des époques révolues, et aux passionnés d'histoire de découvrir les modes de vies et les principaux évènements des temps passés.

BYZANCE, AN 800 • 424 PAGES • 42 €

Grégory Privat

BIMBO

Une production Sans-Détour

LE JEU DONT VOUS ÊTES LA VEDETTE



LE BLOCKBUSTER DE L'ÉTÉ 2014 !

WWW.SANS-DETOUR.COM